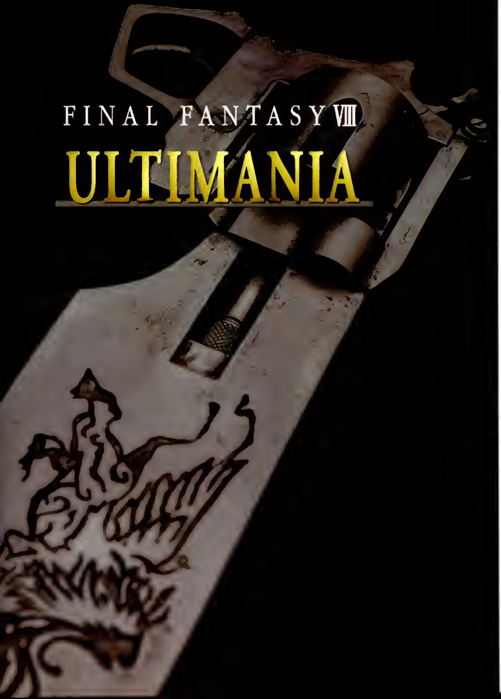
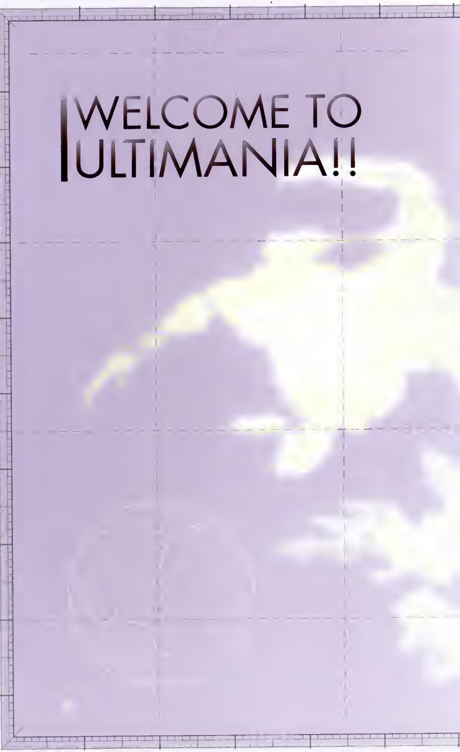
FINAL FANTASY VIII
ULTIMANIA



WELCOME TO ULTIMANIA!!



ゲームソフトを買った以上、そのソフトを最後までクリアしたいと思うのは当たり前。
山あり谷ありの展開を乗り越えて、エンディングの画面を見たとき、ほかのメディアのものとはひと味ちがう、テレビゲームならではの感動を得ることができるはずだ。

だが、ちょっと待った。
もしかしたらあなたは、エンディングを見ただけで満足して、そのソフトを棚の奥にしまいこもうとはしていないだろうか。
もうこのゲームはプレイしなくていいやと、そんなふうに思っていたりはしないだろうか。

数年前まではそれでもよかった。
クリアすることと遊びつくすことの差が、さほど開いていないゲームが多かったからだ。
しかし、現在はちがう。
大作と呼ばれるゲームでは、クリアする過程において見落としかねない要素や、脇道的に遊べる要素が盛りだくさん。
それらをすべて遊びつくさなければ、もったいないのはもちろん、何よりそのゲームの全貌を――本当の意味で制作者が意図したところを、理解することはできない。

もはや、1本のゲームソフトを遊びつくすには、ふつうのプレイをしていてもダメだ。
単なるマニアでいるだけでもダメだ。
究極の（ULTIMATE）マニア（MANIA）――ULTIMANIAにならなければ。

むろん、それは容易なことではない。
寝食を忘れ、生活を捧げ、そのゲームについて考えつづけなければ、ULTIMANIAの領域に足を踏み入れることはできない。
けれども――。
あなたがいま手にしているこの本には、僕らスタジオベントスタッフがULTIMANIAになるために費やした、『FFⅧ』延べ5000時間以上のプレイが、行間にまでぎっしりとつめこまれている。
そう、本書を熟読するだけで、あなたは『FFⅧ』ULTIMANIAの資質をジャンクションすることができるのだ。

ただし、ひとつだけ断っておくと、まだゲームをクリアしていない人の楽しみを奪ってしまうのは本意ではないので、ゲーム中のストーリーの核心についてだけは、わざとふれなかったり、ぼかして書いたりしてある。
エンディングを見ることができた暁には、余韻に浸りつつも物語を回想し、いくつかの謎に自分なりの想像を巡らせてみてほしい。
『FFⅧ』のシナリオは、いろいろな考察をさせてくれるだけの、懐の深さを持っているはずだ。

それでは――。
準備ができたなら、ページをめくっていただきたい。
おそろしいほどの厚みを持った情報の波が、あなたを『FFⅧ』の奥深くへといざなってくれることだろう。

さあ、いまこそULTIMANIAの世界へ！
WELCOME TO ULTIMANIA!!

スタジオベントスタッフ
山下　章

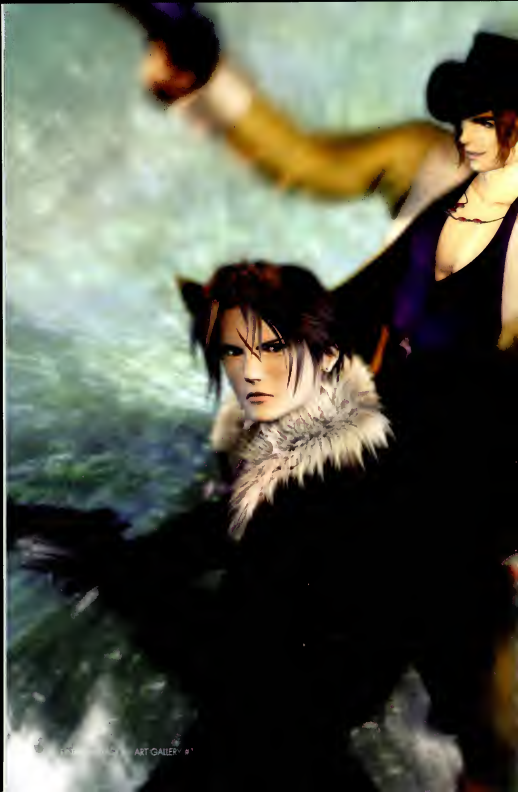
FINAL FANTASY VIII
ULTIMANIA

CONTENTS

MAP INDEX

INTERVIEW INDEX




ART GALLERY #

CHAPTER 1

WORLD&CHARACTER

ワールド&キャラクター






WORLD POINT
MAP
チョコボの森（初心者の森）
ガルバディアガーデン西駅
ガルバディアガーデン
名もなき王の墓
トール駅
デリングシティ
カルバディア軍ミサイル基地
トール
学園東駅
カルバディアD地区収容所
ティンバー
フィッシャーマンズ・ホライズ
収容所駅
ウィンヒル
セントラ発掘現場
海洋探査人工島
白いSeeDの船
チョコボの森（遊びの森）
イデアの家


シュミ族の村
チョコボの森（基本の森）
トラビアガーデン
チョコボの森（はぐれの森）
チョコボの聖域
バラムガーデン
炎の洞窟
トラビア渓谷
バラム
太塩湖
ルナティックパンドラ研究所
ルナゲート
謎の建造物
エスタ
エスタ国立魔女記念館
ティアーズポイント
チョコボの森（孤独の森）
セントラ遺跡
脱出ポッド回収現場
チョコボの森（囲いの森）

WORLD AREA MAP




トール半島
フニクリフニクラ諸島
ピッケ雪原
天国に一番近い島
ヒアデス半島
アルバトロス諸島
トラビアクレーター
グランディディエリの森
ヴェーン山脈
リナール海岸
モルドレット平原
ミルフィーユ諸島
ノルテス山脈
大塩湖
エスタ大平原
エスタシティ
ウェストコースト
スール山脈
スカラマンカ島
アバンダン平原
セレンゲッティ平原
カシュクバール砂漠
サボテンダーアイランド
シャルマール半島

SQUALL



スコール・レオンハート

Squall Leonhart

バラムガーデンに所属する、特殊部隊SeeDの候補生。あらゆる訓練や課題を難なくこなす優等生で、とりわけ戦闘技術に関してずば抜けた資質を持ち、その扱いのむずかしさから現在ではすたれつつある特殊な武器・ガンブレードをやすやすと使いこなす。次期合格者の最右翼としての実力を備えているものの、つねに他人と距離を置く姿勢と、無口で無愛想な非社交的性格から、ガーデンでは問題児のひとりとみなされているのが現状。他人への徹底した無関心と拒絶には、よく言えば孤高、悪くたとえるなら対人恐怖症とも言うべきかたくなさが見られる。ただ、ガーデン生徒のなかには彼に一目置いている者も少なくなく、高いカリスマ性を備えていることがうかがえる。

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	223	1	1	2	1	20	15
10	616	8	8	8	7	22	16
20	1044	15	14	15	13	24	16
30	1464	21	19	21	18	25	17
40	1877	27	24	27	22	27	18
50	2281	32	28	31	26	29	19
60	2678	36	32	35	29	30	19
70	3067	40	35	39	32	32	20
60	3449	43	37	42	33	34	21
90	3822	46	39	44	35	35	21
100	4187	47	41	45	36	37	22

年齢	17歳
身長	177cm
誕生日	8月23日
血液型	AB
使用武器	ガンブレード
特殊技	連続剣

Another Person's Eye

「いつでも冷静な判断で仲間の希望を否定して楽しい？」（リノア）
決して楽観的ななぐさめを口にしないため、リノアから激しく抗議を受けるスコール。プロの傭兵としての姿勢ではなく、他人に無関心すぎるのがこのクールさの遠因である。

「おぬし……自分が干渉されるのは嫌なタイプじゃろ？」（釣りじいさん）
からかわれたと思い怒り出したスコールに対する指摘。押し隠した内面を知ろうとする者を激しく拒絶する彼の態度は、他人の目を気にする意識の裏返しとも見て取れる。

「俺のチームはチキン野郎と色気づいた兄ちゃんか……」（サイファー）
保健室で出会った女子について尋ねるスコールを皮肉ったセリフだが、奇しくもその後、物語が進行するにつれ、奥手だった彼に劇的な変化が訪れる。まさに青春まっただなか。



MAP GUIDE

バラムガーデン

序盤でのガーデン生活は、スコールの徹底した個人主義を味わうことができる絶好の機会。SeeD就任パーティー後の夜のデートスポットでは、気弱になったキスティスをとことん冷淡に突き放すなど、トゥリープFCに知られたらつけ狙われそうな態度を見ることができる。

トラビアガーデン

アーヴァインの回想のなかで、忘却していた自分の記憶を取りもどすスコール。かつて育った孤児院の過去の情景を確認するように歩く彼の姿は、クライマックスで目にすることになるシーンの伏線とも言えるだろう。主要登場人物たちの幼少時が見られる貴重な場面である。

エスタ国立魔女記念館～イデアの家

ガンブレードを振りまわしてリノアを奪還。恋する男が吹っ切れると、こんなにも過激になってしまうのかという情熱的シーンだ。その後のイデアの家での会話では、思い出のセリフを忘れているとリノアに追いつめられ、あわてて弁明するスコールの姿も見られる。

「他人の不満や不安……そんなこと聞かされても俺には何も言えないだろ？」

「だったら壁にでも話してろよ」

(おねえちゃん……どこいったの？ぼくのことをきらいになったの？)

(……我ながら情けなくなるな)

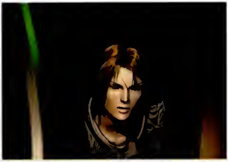
「……まだ間に合う。……だから来た。後悔したくない」

「いや、きっとこれはG.F.のせいだ。それで忘れてしまったんだ」

IMPRESSIVE WORDS

from Kazushige Nojima

最初、自分の好きなことに関してはよくしゃべるっていう設定があったんで、何が好きならカッコいいかっていうので議論しましたね　いまはシルバーのアクセサリーだということて落ち着いてますが……でもやっぱり、一番好きなのはカードなんだろうな。どこの街に行ってもカードゲームやってるし(笑)。それと、エルオーネは、スコールと自分との関係を最初からわかってたんです。でも、そのことってスコール当人にとってすごく重要な話じゃないですか。だから、逆に言い出せないっていうのがあったんですね。



RINOA



リノア・ハーティリー

Rinoa Heartilly

ティンバーの独立運動を推進するレジスタンス組織“森のフクロウ”のメンバーである、明るく快活な美少女。初対面の人間にもまったくものおじしない性格からか、ティンバー出身ではないにもかかわらず組織に完全にとけこんでおり、作戦の立案にも中心となって参加するなど、何事につけて積極的な面が目立つ。性格は素直かつストレートで、とくに相手に好意を抱いている場合には、誰の目にも明らかなほどわかりやすい。また、相手の意向がどうあれ、どんどん内面まで踏みこんでいく勝ち気さも持っており、あまり抑制のきかない性格、とも言えそうである。バラムガーデンで開かれたパーティーにおいて、スコールとの運命的な出会いを果たす。

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	217	1	0	8	3	20	16
10	610	10	5	15	8	22	17
20	1038	19	10	22	14	24	17
30	1458	27	14	29	19	25	18
40	1871	35	18	35	24	27	19
50	2275	42	21	41	28	28	19
60	2672	48	24	46	31	30	20
70	3061	54	26	51	34	32	20
80	3443	59	28	55	36	33	21
90	3816	64	30	59	38	35	22
100	4181	67	31	63	39	36	22

年齢	17歳
身長	163cm
誕生日	3月3日
血液型	?
使用武器	ブラスターエッジ
特殊技	コンバイン(アンジェロ/ヴァリー/

Another Person's Eye

「家出娘の反抗とは違うの。これは遊びじゃないの」(キスティス)

本人は“痛いくらいに真剣”なのだが、プロの傭兵から見ると、彼女の立てる作戦は
さに行き当たりばったりのお遊びレベル。リノア自身もコンプレックスがあるようだ。

「姫さまを起こしに行くって？　……度胸あるな」(森のフクロウ・メンバー)

レジスタンスの姫君は寝起きが相当に悪い模様。怒るとすぐ手が出るタイプらしく、
っかいたり蹴ったりして言うことをきかせる場面も。さらに、手先は絶望的に不器用。

「誤解されたがってるように見えるな、あんた」(スコール)

リノアは隠しているつもりでも、彼女がスコールに恋愛感情を抱いていることは一目
然。恋敵の戦意さえも喪失させるこのわかりやすさは、ツボにはまれば殿方を即、魅了



MAP GUIDE

デリングシティ

カーウェイ大佐の娘であるリノアは、当然のごとく魔女暗殺計画からはずされることに。キスティスに怒られたこともあって、意地になって単身魔女のもとへ乗りこんでいく。助けにきたスコールの「俺のそばから離れるな」は、彼女にとっては恋のはじまりを告げる殺し文句。

F.H.

BGH251F2戦のあとのリノアとの会話は、彼女がミサイル基地チームだったかどうかと、ここでの3つの選択肢との組み合わせで、じつに6種類ものパターンが用意されている。リノアファンならすべて見ておきたいところ。とくに"腹パンチ"リアクションは必見だ。

ルナゲート～宇宙空間

とある事情で、DISC 3に入ってからしばらく出番のなかったリノアだが、ルナサイドベース以降はあらゆる意味で大暴れしてくれる。破壊活動から宇宙遊泳、スコールもたじたじのラブラブ攻撃に、地上への帰還直前の悲劇発覚など、まさにヒロインの面目躍如といったところか。

「あ、ちなみにここ、わたしんちだから」
「遊びじゃないもん」
「だめだったの、ひとりじゃだめだったの」

「今の、うれしい！　ウソでもうれしい！」
「なんか、うれしいぞ～」
「ような気がしましたあ？」

「ハグハグ。ギュ～って。ふれていたいよ。生きてるって、実感したいよ」
「未来なんか欲しくない。
今が……ずっと続いて欲しい」

IMPRESSIVE WORDS



from Kazushige Nojima

本好きっていう設定が最初ありまして、文庫本のポリゴンとかをたくさん発注してたような気がする。イベント中、自分に関係ない話が進んでいるときに、はじっこで読んでいるはずでした。バラムガーデンの図書室によくいるというのは、その設定のなごりですね。彼女は、わりと誰に対しても、ああいうふうに接しているので、実際に周りにいたら男はみんなカンちがいしちゃうかも（笑）。サイファーからスコールへの気持ちの切り替えが早いのは、彼女のお母さんと同じなのかな？

QUISTIS



バラムガーデン所属の現役SeeDであり、スコールの指導教官も担当する若き女教師。10歳でガーデンに入学し、15歳で試験資格を得ると同時に最年少でSeeDに合格、17歳の若さで教員の資格までも取得した超エリートである。その才色兼備ぶりから、熱狂的な崇拝者たちが"トゥリープFC"を組織するなど、生徒たちには男女を問わず人気が高い。しかし、そうしたことへのやっかみもあってか、同僚の教師のなかには経験と指導力の不足を声高に指摘する者もいるようだ。実際、優秀であるがゆえに挫折には不慣れで、落ちこんだときにはふと、弱気な本音を口にしてしまうことも。教え子ながら1歳ちがいのスコールには好意以上のものを感じており、何かとちょっかいを出す。

キスティス・トゥリープ

Quistis Trepe

LVによる[illegible]の変化

LV	HP	力	[illegible]	[illegible]	[illegible]	早さ	運
1	216	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	19	14
10	582	8	[illegible]	8	[illegible]	21	15
20	980	15	[illegible]	[illegible]	[illegible]	22	15
30	1370	21	[illegible]	[illegible]	[illegible]	24	16
40	1753	26	20	[illegible]	[illegible]	25	17
50	2127	31	23	29	26	27	18
60	2494	36	36	33	29	28	16
70	2853	39	28	36	[illegible]	30	18
80	3205	42	29	39	33	31	20
90	3548	45	30	41	34	33	20
100	3883	46	30	42	34	34	21

年齢	18歳
身長	172cm
誕生日	10月4日
血液型	A
使用武器	チェーンウィップ
特殊技	青魔法

Another Person's Eye

「どうしたらトゥリープ様と仲良くできるんだろう」(トゥリープFC会員01番)
彼女を敬愛するあまり、FC会員たちは気軽には近づけない様子。にじみ出る知性と大人びた美貌に、同年代も遠巻きに見守るばかりである。勇気を出せば望みありなのだが。

「半人前の教官にはわからないかもしれないけどな」(サイファー)
若さを理由に未熟と見なされぬよう気を張ってきたキスティスだが、イジワルな万年候補生はそうした弱点を的確に見抜いて突いてくる。教官としてはもう少し自然体が吉か。

「えばりんぼのキスティ」(アーヴァイン)
幼少のころから利発だったらしく、スコールに至っては"苦手だった"とまで。できすぎた子ども時代の悲劇であるが、大人になってしまえばそれもまた素敵な魅力のひとつ。



MAP GUIDE

バラムガーデン

自称スコール研究家のキスティスは、教官の立場にあるときも彼のセリフを先読みしてみせたり、命令にかこつけて秘密の場所に呼び出したりとさりげない(?)アプローチを見せる。ミサイル基地にリノアとゼルを送りこんでおけば、FH激突直前に彼女がスコールを起こしにくる。

トラビアガーデン

彼女もアーヴァインの語る思い出をきっかけにして、失っていた記憶をよみがえらせる。その結果わかったのが、スコールが気になって仕方がなかった気持ちは、まったくのカンちがいであったという事実。まあ、ちょっとリノアへの負け惜しみが入っている気もするのだが……。

エスタ・カシュクバール砂漠

ルナサイドベースに同行していた場合、ラグナロク帰還直後にちょっと妬けちゃってる女心が聞ける。ただ、リノアにはかなわないと本当に思っているようで、彼女を行かせてしまったスコールに対して憤然と抗議。ストレートな表現には、さすがのスコールもグサリときたようだ。

IMPRESSIVE WORDS

「知らない女の子とは踊るのに私とは一緒にいるのもイヤなの？」

「誰だって、独りで生きてるわけじゃないんだから」

「それは……恋だと思ってた。私は教官だから気持ちを隠して隠して……」

（リノア登場ですっぱりあきらめてたからぜんぜんいいんだけどね）

「私のためにそんなことをしてくれる人いるかなって考えたら……なんだかさびしくなっちゃった」

「バカ」



from Kazushige Nojima

彼女はアンバランスな人ですね。見た目とか教官であるということと、内面とのバランスが取れていない。よく、大学を卒業したての新任の先生っているじゃないですか。そういう先生って、生徒と友だちになろうとするか、なめられないように高圧的に出るかどちらかなんですけど、そのどっちにも行けずにフラフラしちゃった……という感じですかね。ちゃんと生徒と距離をおけなかったという。ぼくは一番好きですけど（笑）。



スコールと同じく、バラムガーデンに在籍するSeeD候補生。実家のあるバラムの街では“暴れん坊ゼル”と呼ばれ、知らぬ者のないほどの熱血やんちゃ少年だった。ガーデン入学後もそれは変わらなかったらしく、何事も勢いにまかせて行動し、理詰めでものを考えるのは大の苦手。それゆえに失言も多く、他人からは落ち着きがないという印象を持たれがちである。成績も優秀とまではいかず、周囲の評価ではSeeDに合格する可能性は五分五分といったところだが、こと格闘技のセンスには目をみはるものがあり、小柄ながら日々鍛錬を怠らなかった肉体は、不利な状況をひっくり返すほどのバイタリティに満ちあふれている。なお、校則違反の常習者のため、風紀委員のマークはきびしい。

ゼル・ディン

Zell Dincht

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	252	2	1	1	0	20	14
10	627	9	7	7	5	22	15
20	1035	16	12	14	9	23	15
30	1435	22	17	19	14	25	18
40	1828	27	21	24	17	26	17
50	2212	32	25	29	20	28	17
60	2589	36	28	33	22	29	18
70	2958	40	30	36	24	31	18
80	3320	43	32	38	26	32	19
90	3673	45	33	40	26	34	20
100	4018	47	33	42	27	35	20

年齢	17歳
身長	168cm
誕生日	3月17日
血液型	B
使用武器	グローブ
特殊技	デュエル

Another Person's Eye

「あの、にぎやかな彼ね」（キスティス）

騒がしいというのが、ゼルのガーデン生活の総括である。廊下を走るは言うに及ばず、Tボードを乗りまわしたあげくに女子トイレに突っこんだ事件も。確かに勢いよすぎ。

「チキン野郎なんか3秒ともたねえぞ」（サイファー）

暴れん坊とアダ名されながらも、じつはかなり慎重派のゼル。過去の因縁もあってか、サイファーは何かにつけ彼を臆病者呼ばわりする。本人もけっこう気にしているようだ。

「……ありがとう、物知りゼル」（スコール）

意外にウンチクをかたむけるのが好きらしく、相当にマニアックな知識にも精通。海洋探査人工島の情報には、最初は博識ぶりを疑っていたスコールもついに脱帽するハメに。



MAP GUIDE

バラムガーデン

　　　　ガーデンの生活をひとことで語る　　食堂の　　へのあこがれをはずす　　できない。ことあるごとにパン入　　む彼の姿を見るためにも、マメに　　には立ち寄ってみるべきか。同じく　　食堂に通っていると、ゼルに好意を寄　　図書委員がらみの会話が見られる。

ところであのパンってうまいのか？
オレ、一度も食べたことないんだけど。
ガーデンスクウェアの書きこみより）」

D地区収容所

　ウォードへの“接続”を通じて収容所の構造を知っているゼルは、単身牢獄を抜け出して仲間の武器を奪い返してくる。セルフィも、ここでの彼の行動力には頼もしさを感じずにはいられなかったようだ。結局、最後はスコールにおいしいところをとられてしまうのだが……。

（よく知らねえんだよな、ホントは。
ウォードは掃除してただけだからな）
「誰かが残って上でパネルを操作しねぇと……、オレ？」

バラム

　ゼルのホームタウンだけに、彼に関連する情報やイベントは多い。序盤では自動車整備士の新弟子から“熱血けんすい伝説”を聞き出すことができる。バラムが封鎖されてからは自室に入れてくれるようになるが、封鎖中の初回のみ、ほかに誰を連れているかで会話の内容が変化。

「ちょっとはオレみたいな熱いハートを持ったらどうだよ？」
「バラムを解放しにきたもんよ！……
じゃなかった、バラムを解放しにきたぜ！」

IMPRESSIVE WORDS

from Kazushige Nojima

　単純明快な人です。ガーデン内では、三つ編みの図書委員くらいにしかモテてませんが、バラムではけっこう人気者みたいです。子どもに人気があるタイプじゃないかと。ガルバディアガーデンで腕立て伏せを一生懸命やってるのは、やっぱり負けず嫌いだからなんでしょうね。あとは、　ンと「ププルン」が好きってことですか（笑）。もともと「ププルン」って単語は、「雷神」との語感の組み合わせが好きで名づけたものなんです。



SELPHIE



セルフィ・ティルミット
Selphie Tilmitt

トラビアガーデンから転校してきたばかりのSeeD候補生。見かけどおりの天真爛漫さで、編入早々、なり手のなかった学祭実行委員に立候補して勝手に就任したり、ちょっとしたガケなら飛び降りたりと、その行動力に周囲の人間は否が応でも巻きこまれることになる。のんびりとした口調とは裏腹に過激な発言も多く、あっけらかんとしたキツいジョークは、ときに緊迫した状況をやわらげてくれることも。そんな性格から、ただの天然ボケと思われがちだが、じつは非常に気を使うタイプらしく、本当につらいときでも人前では笑顔を絶やさない優しい少女である。ちなみに、頭のなかではいつも物事をトラビア弁で考えており、口に出すものよりも思考は数段過激。

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	211	1	1	5	2	15	18
10	559	7	6	11	8	17	19
20	937	14	10	17	13	20	20
30	1307	20	15	22	18	21	21
40	1670	25	18	27	23	24	21
50	2024	30	21	32	27	26	22
60	2371	34	24	36	30	28	23
70	2710	38	26	40	33	30	24
80	3042	41	27	43	35	33	25
90	3365	43	28	46	37	34	26
100	3680	45	28	49	38	37	26

年齢	17歳
身長	157cm
誕生日	7月16日
血液型	B
使用武器	ヌンチャク
特殊技	スロット

Another Person's Eye

「やってもいいけど「しっぱ〜い」じゃすまないわよ」（キスティス）
D地区収容所にて、吹き抜けを飛び降りてみようと言うセルフィに対して。明らかにジョークなのだが、本当に実行することもありうるため油断は禁物。勢いはゼル以上だ。

「セルフィ……いつも走りまわってた」（スコール）
幼少時から彼女は活発に駆けまわっていたらしい。SeeD実地試験でも伝令としてドール市街から山間部までを疾走、そのかいあって見事難関をくぐり抜けた。基礎体力は十分。

「セルフィの元気、ぴっかぴかの太陽みたいやね！」（トラビアガーデン生徒）
彼女の底抜けの明るさと、どこに行っても人を惹きつける魅力は、まさに太陽にたとえるにふさわしい。トラビアを去ったいまも、学友たちは彼女のことを片時も忘れない。



MAP GUIDE

ミサイル基地

スコールと別れ、セルフィが先頭に立って行動するイベント。そのため、彼女のトラビア弁をたっぷりと聞く（？）ことができる。また、ミサイル基地に入る前に、セクレトを倒していない状態で名もなき王の墓の石板を調べると、トラビア弁の思考メッセージが。かなりレアだ。

（なんやねん、このくっさい服！
もう～、かゆかゆやんか～）

（……スコールがみんなを選んだんは
信じてくれたからやねんで）

バラムガーデン

ガーデン起動後、セルフィをパーティーからはずしておくと、3種類の衣装のいずれかを着た彼女を2F教室で見ることができる。とくにSeeD服は、就任パーティー以外ではお目にかかれない。彼女のひととなりを知るうえで、学習用パネルの公開日記のチェックもお忘れなく。

「SeeD服ってカッコイイよね～。なんか
アタマ良さそうにみえるよね～」

「あんたみたいな無関心オトコにはげま
されるなんて意外～」

トラビアガーデン

ミサイル直撃により無惨に破壊されたトラビアガーデンで、友だちの墓前にコンサートの報告をするセルフィ。いつも明るく、ひょうひょうとしたイメージの彼女だけに、仲間たちから離れて涙を見せるこのシーンは、セルフィの抑えきれない悲しみがひしひしと伝わってくる。

「あたしがやったステージ、みんながやり
たかったステージ、みんな見てたよね？
みんな、聴こえてたよね？　あたし、
みんなに届くまで、何度でも頑張るよ！」

IMPRESSIVE WORDS

from Kazushige Nojima

一番複雑怪奇（笑）。たぶん中身的にはすごくリノアと似てると思うんです、向いてる方向がちがっているだけで。基本的には、いろんなことをおもしろがれる性格なんですね。ただ、男性にはあまり興味がないようです。ラグナ様とか言ってるのは、とりあえず、まだ見た目重視のお年頃ってことで。あと、トラビアガーデン時代にセルフィがジャンクションしていたG.F.の名前は、本当に忘れちゃってるんです。G.F.のせいで（笑）。



IRVINE



ガルバディアガーデン所属の狙撃手で、ある作戦命令を契機にスコールたちと行動をともにすることになる。狙撃の腕は確かながら、女の子を見ると片っ端から口説きにかかったり、鼻につくほど自信たっぷりに振る舞うなど、ガーデンでもそのとことん軽いノリが、とりわけ同性の反感を買っていたようだ。しかし、真実の彼は繊細な、ガラスのような神経の持ち主であり、そうした無神経な言動を取ることでプレッシャーを克服しようとしているにすぎない。外見の印象とは対照的な、深刻になりすぎるきらいのある孤独な狙撃者——それが軽薄を装う伊達男の本当の姿である。そして、彼は重大な秘密をも心に隠している。スコールたちが見失った、遠き日の記憶の鍵を……。

アーヴァイン・キニアス

Irvine Kinneas

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	213	1	1	1	0	19	13
10	579	8	6	8	6	21	14
20	977	14	12	14	11	23	15
30	1367	20	16	20	15	25	15
40	1750	25	20	25	19	27	17
50	2124	30	23	30	22	29	17
60	2491	34	26	33	25	31	18
70	2850	37	26	36	27	33	19
80	3202	40	30	39	28	35	20
90	3545	43	31	41	28	37	21
100	3880	45	31	42	28	39	21

年齢	17歳
身長	185cm
誕生日	11月24日
血液型	A
使用武器	銃
特殊技	ショット

Another Person's Eye

「アーヴァインの野郎に客席使わせたくねえ。カギ開けなくていいからな」（ゼル）
本人も認めるとおり、アーヴァインの発言や態度は他人の神経を逆なですることが多い。ゼルも出会ったとたんに彼が嫌いになったようで、スコールにこんな要求を出していた。

「アーヴァイン？　悪いな、おぼえてない」（スコール）
幼いころを回想して。当時のアーヴァインは、地味で印象の薄い子どもだったようである。自信過剰なプレイボーイを演じるのは、おとなしかった幼年時代の反動なのかも。

「おお！　アーヴァインの兄貴！」（F.H.見た事ある男3）
狙撃失敗以来ちょっと気弱なアーヴァインだったが、スコールをかばってガツンと言ったひとことで兄貴と慕われることに。仲間のためなら勇気をふりしぼる好漢なのだ。



MAP GUIDE

デリングシティ

魔女暗殺作戦がはじまるまでは自信満々だったアーヴァインだが、狙撃決行を前にしてあがりやすいノミの心臓を露呈。班長のスコールにしてみれば、イライラして気が気ではなかっただろう。できないならできないと早めに言ってほしいところ。結局、腕前は確かだったのだが。

「だ、ダメだ、すまない、撃てない。僕、本番に弱いんだ。ふざけたり、カッコつけたりしてなんとかしようとしたけどダメだった」

D地区収容所

凱旋門でのイデア戦のあと、ちゃっかりと姿を消していたアーヴァイン。スコールたちのピンチにカッコつけて登場するが、直後にリノアに階段から蹴り落とされるなど、もはやキザ男では通用しないキャラクターに。なお、このシーンの直前にあたるリノアとのやりとりはDISC 3で見られる。

「いや、それは……ああ!!　もう、わるかったって。だからこうして助けに来たじゃないか」

F.H.

コンサートの楽器選択中にアーヴァインひとりで歩きまわれる場面では（→P.340）、彼ならではのメッセージを見ることができる。バラムガーデンにもどることも可能なので、学習用パネルなどもチェックしてみるといい。このあたりから、彼の性格もガラリと変わってくる。

「でも……あんたは何野郎なんだい？」
（がんばれ、僕）
（こりゃ～、いけるかも）
（迫る決戦の時だ……）

IMPRESSIVE WORDS



from Kazushige Nojima

絵も、あつかいも、二転三転しているキャラクターです。しゃべりかたも結構変わりましたね。前は、わりと男らしいヤツだったんですけど、スコールとゼルとアーヴァインの3人の会話だと、誰がしゃべってるのかわからなかったんですよ　で、イラストのデザインが、途中から優男風になった瞬間、いまの性格に変更（笑）。とくにトラビアガーデンでの回想イベント以降は、セルフィと口調が似てきますよね、あれ、好きな子に口調を似せちゃってるんですよ、無意識のうちに。

LAGUNA



ガルバディア軍に籍を置く兵士。相当なうっかり者で、作戦行動中もしょっちゅう道に迷ったり、携帯すべき地図をまちがえたりするなど、軍隊向けの人材とはお世辞にも言えない。当人も報道記者として世界を見聞することを夢見ており、戦いを前提に各地を転々とする現在の生活には疑問を抱いている。性格は気楽でどんなときでも落ちこまず、また、あきらめるということを知らないポジティブな姿勢から、本人も気づかぬうちに周囲の人間を惹きつける、不思議な魅力をそなえているようだ。ジャーナリスト志望のわりには言葉の使いかたがいい加減だが、報道者に不可欠な物事の本質を見抜く目は確か。奇妙な夢を接点に、彼とスコールの人生は交錯することになる。

ラグナ・レウァール
Laguna Loire

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	184	2	1	2	1	22	14
10	577	9	8	8	7	24	15
20	1005	16	14	15	13	25	15
30	1425	22	19	21	19	27	16
40	1838	28	24	26	22	28	17
50	2242	33	28	31	26	30	19
60	2639	37	32	35	29	31	18
70	3028	41	35	39	32	33	19
80	3410	44	37	42	33	34	20
90	3783	46	39	44	35	36	20
100	4148	48	41	46	36	37	21

年齢	27歳
身長	181cm
誕生日	1月3日
血液型	B
使用武器	マシンガン
特殊技	デスペラード

Another Person's Eye

「辛いことを包んでくれるような、そういう微笑み……顔……目」（ジュリア）

屈託のない振る舞いと、安心感のある整ったルックスが、女性のガードをゆるめる強力な武器になっている。ただ、自覚のない当人は、それをあまり活かしてはいない模様。

「なんだか、むちゃくちゃだけど、あんたいい！」（反アデル派技師）

物覚えは悪いし言葉づかいもメチャメチャ、むずかしいことは深く考えないラグナだが、芯がしっかりしているためにすぐに人の心をつかんでしまう。生まれながらのカリスマ。

「イビキはうるさいし寝言だって……」（レイン）

なんでそんなことまで知ってるんですかレインさん？　という疑問は、このさいどうでもいいことにしましょう。とにかく、女性の前でも自然体でカッコつけないのがラグナ。



MAP GUIDE

デリングシティ

初登場するなり、そのキャラクターで強烈な印象を残すラグナ。彼がデリングシティで移動できる範囲はせまいが、人柄をつかむ意味でメッセージは残らず見ておくといいだろう。選択肢が現れたときには、まずは灰色で表示されたメッセージ（スコールのもの）を選ぶべし。

「せ、ぜせん」「と、どぞう」

（大人のみりきってやつでジュリアの悩みにこたえてやるか）

「うれしかったよう……」

セントラ発掘現場

ダイナマイトや床の扉など、発掘現場の各所で仕掛けを動かすことができるが、ガケの上に足を踏み入れるとそのまま強制的にストーリーが進行してしまう。ラグナたちの会話（まちがえたことわざ）をすべて見るためにも、ここはじっくりとすみずみまで調べてまわろう。

「何にもないところに、香りは立たねぇって、昔の人はいいこと言ったもんだ」

「スゲエ勇気だぜ。こんなとこから……よく飛ぶよな〜」

ウィンヒル

村での暮らしのなかで、脳天気だったラグナの心境に大きな変化が訪れる。無邪気な青年から大人になった、ということだろうか。保守的な村人からはよそ者としてあまり好かれていないようで、とくに村の入口のショップでは邪険にあつかわれる。レインをめぐる人間模様？

（そりゃ、しゃーねえなー）

「オレ、どうしちまったんだろうな。こんな気持ち……なんだこれ？　ああ、目が覚めてもこの部屋でありますように！」

IMPRESSIVE WORDS



from Kazushige Nojima

楽しい人ですね（笑）。あんな性格なのに、ことわざを使いたがったりとか、結構自己顕示欲が強いんですよ。スコールと対照的にしたかったということもあって、ラグナはいいヤツにしようと最初から考えてました。でも、エスタでリノアが連れていかれて、取りもどしに行くときのスコールの感情なんかは、結構ラグナ的だと思いますね。助けなきゃと思ったら、細かいことを考えなくなるというか。そんなところは似てると思いますよ。

KIROS



ラグナとチームを組むガルバディアの兵士。お調子者のラグナと一緒に行動するうち、的確なツッコミを入れるのが彼の役割となったらしく、もはやラグナなしでは退屈で人生が送れないほどになってしまった。スリムな体型と褐色の肌がエキゾチックな雰囲気を漂わせており、プライベートでは服装も相当にこだわっているものの、そのセンスは特殊すぎて他人にはあまり理解されないようだ。

キロス・シーゲル

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	160	1	1	2	2	30	15
10	517	8	7	9	8	32	16
20	905	14	12	16	14	34	17
30	1285	20	16	23	20	36	18
40	1658	25	20	28	24	37	18
50	2022	30	24	34	29	39	19
60	2379	34	26	38	32	41	20
70	2728	37	28	42	35	42	21
80	3070	40	30	45	38	44	22
90	3403	42	31	46	40	46	23
100	3728	43	31	50	41	48	23

年齢	23歳
身長	191cm
誕生日	7月6日
血液型	O
使用武器	カタール
特殊技	ブラッドペイン

from Kazushige Nojima

物静かなんですけど、じつは内心では、ラグナが言うことにツッコミたくて仕方がないという（笑）。知的なイメージもあるんですが、設定上ではそれほどでもないということになってます。のちに、ある街で補佐官という役職に就きますが、あの街って秘書とか補佐官とかがたくさんいるんですよ。つまり、たいした役職ではない（笑）。そうそう、エルオーネが白いSeeDの船から飛び降りたのは、キロスの姿を見つけたからなんです。

Another Person's Eye

「変な服のおじさん」（エルオーネ）
どこで売っているのか聞いてみたくなる奇抜な服を、日常的に着用するキロス。好みやポリシーと言えばそれまでなのだが、子どもは容赦なくストレートに"変"だと断じる。

WARD



キロス同様、ラグナとトリオで任務に当たる巨漢のガルバディア兵士。彼もまた、ラグナに深くホレこんでおり、ともに過ごす日々に人生の楽しみを見出しているようである。外見に似合わず気さくで良くしゃべり、恐ろしげなスカーフェイスも表情豊かなおかげで愛嬌のあるものとなっている。2メートルを軽く超える巨体が生み出す腕力はすさまじく、特注の巨大モリを用いて戦いに臨む。

ウォード・ザバック
Ward Zabac

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	210	2	3	2	1	15	10
10	657	10	9	8	6	16	10
20	1145	18	15	13	11	18	11
30	1625	25	20	19	16	19	11
40	2098	31	25	23	20	20	12
50	2562	37	29	27	23	21	12
60	3019	42	33	30	26	23	13
70	3468	47	37	32	28	24	13
80	3910	51	40	34	29	25	13
90	4343	54	42	35	30	27	14
100	4768	56	44	36	30	27	14

年齢	25歳
身長	217cm
誕生日	2月25日
血液型	A
使用武器	ハープーン
特殊技	マッシヴアンカー

from Kazushige Nojima

スコール編でのゼルみたいなキャラクターにしたかったな、というのがありまして。ウォードって、途中で口がきけなくなりますけど、きけなくなってからもラグナたちに話は通じてるじゃないですか。じつは、あれには意図があるんです。リノアがスコールに「声に出してくれないとわからないよ」ってよく言うじゃないですか。それとは対照的に、とくに言わなくても思いが伝わる関係もあるっていうのがやりたかったんですよ。

Another Person's Eye

「ついてる!?」(セルフィ)

でウォードに"接続"したセルフィ これは"憑いてる"でも"幸運"の るでもなく、女性にはついていないハ ついているという意味らしい。

SEIFER



サイファー・アルマシー

Seifer Almasy

バラムガーデンに所属する、スコールよりもひとつ年長のSeeD候補生。きわめて優秀な素質を備えており、オートマチック型のガンブレードを操るその戦闘能力はガーデンでも一、二を争う。とっくに正SeeDとなっていておかしくない実力の持ち主だが、与えられた指令よりも目先の敵に飛びつく好戦的な性格のため、毎回認定試験に失敗して万年候補生の身に甘んじている。つねに自分が中心にいないと気がすまないタイプで、それゆえに同じガンブレード使いであり、実力伯仲のスコールに対して強烈なまでのライバル意識を抱く。また、勝利には異常なまでの執着を見せ、訓練であっても手を抜くことは決してない。なぜか風紀委員長を務めるガーデンいちの有名人。

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	275	3	2	2	5	15	12
10	812	10	8	9	10	18	13
20	1400	17	14	15	16	21	13
30	1980	23	19	21	20	24	14
40	2553	29	24	26	25	27	15
50	3117	34	28	30	28	30	16
60	3674	38	32	34	32	33	16
70	4223	41	34	38	34	36	17
80	4765	44	37	41	36	39	18
90	5298	46	38	43	37	42	18
100	5823	48	39	45	38	45	19

年齢	18歳
身長	188cm
誕生日	12月22日
血液型	O
使用武器	ガンブレード
特殊技	始末剣

Another Person's Eye

「いつでも自信たっぷりでなんでも良く知ってて……」(リノア)

ガーデンの部外者であるリノアからすれば、日ごろの問題児ぶりを知らないだけに、基本的には優秀な頭脳を持ち、行動力のあるサイファーの印象だけが残っているようだ。

「混乱している可哀相な少年」(イデア)

進退きわまったサイファーを、大人になりきれない、ともすれば暴走してしまう少年の心の持ち主だと看破するイデア。実際、彼に悪意はない。ただ、止まれないだけなのだ。

「サイファー、手先はたくさんいるけど仲間は俺たちだけだもんよ……」(雷神)

バラムガーデンでも、そのガキ大将的な暴れっぷりから、とりまきはいても仲間と呼べるのは風神・雷神だけだったようだ。もっとも、孤独を感じて悩むタイプではないのだが。



MAP GUIDE

ドール

掲示用パネルの風紀委員会からのお知らせを見てもわかるとおり、サイファーは犬が嫌いであるらしい。ドールでも、市街地をうろつく犬に当たり散らす姿が見られる。ただ、ロマンティックな夢をかなえたあとは、自分から"猟犬"になるとの発言も。やはり正気ではない？

D地区収容所

彼がサディスティックにスコールを尋問するシーンで、SeeD実地試験前にキスティスが加えられたリストの正体が明らかになる。しかし、こんなものを作ってどうするつもりだったのかは不明。復讐用だろうか？　ゼルは"チキン野郎"のためリストに入れてもらえないようだ。

ガルバディアガーデン

イデアの騎士としてガルバディア兵の指揮をとるサイファー。攻めこんできたスコールたちに精神的揺さぶりをかけるべく、思わせぶりな発言でリノアを挑発する。勝つためには手段を選ばない性格がよく出ているシーンである。それにしても1年前のこと、気になるなぁ……。

「まだ、おあずけか……もう限界だ！
耐えられねえ！　これは犬の訓練か!?」

「いつか聞かせてやるさ！
俺のロ〜〜〜マンティックな夢をな！」

「おまえは『ホネのあるやつリスト』に
入ってるぜ」

「ここは、おまえが俺への憎しみを
つのらせるシーンなんだぜ？」

「リノア、おまえ、オレと戦えるのか？
1年前はよ……」

「群れて襲いかかるモンスター。
そりゃ、おまえたちだ」

IMPRESSIVE WORDS

from Kazushige Nojima

当初はもっとシンプルで、冷たい感じの人間でした。いまは、決断と行動がほぼ同時、思った瞬間に行動しているという性格ですね。サイファーが魔女の騎士にこだわっているのは、ラグナが出た映画を見てあこがれたから。だから、映画のときのラグナのかまえと、バトルのときのサイファーのかまえが同じなんです。リノアとは、ティンバーあたりでブイブイ言わせてたころに知り合ってます。ただ、彼は女の子に自分から声をかけるような性格ではないんで、ちょっとしたことでリノアを助けたのが、最初のきっかけだったんでしょうね。





イデア Edea

長い沈黙を破り、ガルバディアに姿を現した妖艶な魔女。当初はデリング大統領と手を結んで、対立する国家への大使を務めるはずであったが、代々受け継がれてきた強大な魔力を用いて国民を魅了し、すぐにガルバディアの最高指導者の座へとのぼりつめる。他者を人形のように操る念動のほか、空間転移やバリアといった多彩な術を使いこなし、潜在意識レベルでの洗脳も容易に行なうなど、まさに脅威と言うべき能力を身につけた超越者。しかし、実際には彼女自身が別の何者かによって操られているふしもあり、その正体は厚い謎のベールに包まれている。なお、過去にガーデンとは少なからぬ因縁を持っており、SeeDに対しても並々ならぬ憎悪をたぎらせる。

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	209	0	0	11	8	16	10
10	566	6	2	18	14	18	11
20	954	12	5	25	20	19	11
30	1334	18	7	31	25	21	12
40	1707	23	10	36	30	22	12
60	2071	27	12	41	34	24	13
60	2428	31	14	45	37	25	13
70	2777	34	16	48	40	27	14
60	3119	37	17	51	42	28	14
90	3452	39	18	54	44	30	15
100	3777	41	20	55	45	31	15

年齢	?
身長	?
誕生日	?
血液型	?
使用武器	——
特殊技	[illegible]

Another Person's Eye

「おぉ、イデアさま……なんてステキなファッションなの」(デリングシティの女性
魅了の魔力で我を失っている市民。術が解けたあとの彼女たちのセリフとの落差が、
縛の強さを物語っている。もっとも、ファッションの流行とは本来こんなものなのかも

「やさしい顔……黒くて長い髪……ああ、私、あこがれてたな」(キスティス)
こちらは魅了されているわけではなく、恐怖の魔女となる前のイデアへの憧憬である。
ロスに勝るとも劣らないあのファッションは、つまりは彼女を操っている者のセンス?

「イデアはガーデンを作ってSeeDを育てると言い出しました」(シド)
SeeD創設のアイデアを出したのは、その敵たるべき魔女自身だった。彼女はなぜ、
ちの宿敵となる者を育てようとしたのか……その謎にふれたとき、物語は核心に迫る。



MAP GUIDE

ティンバー

デリング大統領襲撃で混乱するTV局に姿をして現れ、サイファーに救いの手を差しのべるイデア。その言葉は追いつめられた心のスキ間に巧妙に忍びこみ、彼をなかば忘我状態にしてあっさりと騎士の契約を結ばせる。もっとも、それこそがサイファーの夢でもあったのだが。

「おまえの中の少年は行けと命じている。おまえの中の大人は退けと命じている」

「もう戻れない場所へ。さあ、少年時代に別れを」

デリングシティ

パレード前の演説では、魔女として生きてきた者すべての憎悪をぶつけるような激しい言葉が並ぶ。恐怖の魔女のイメージどおりに振る舞おうとするイデアに、聴衆は恐れを抱くと同時に魅了されてしまったようだ。哀れなのは、まったく気にとめてもらえないデリング大統領。

「ともに創り出す究極のファンタジー。その中では生も死も甘美な夢」

「……腐った庭にまかれた種か」

「……SeeD。呪われし種……」

エスタ・海岸駅～大塩湖

操り人形の身から脱したイデアは、苦悩の原因である魔女の力を封じてもらうべく、エスタのオダイン博士を訪ねようとする。自分のためだと彼女は言うが、正気を失った場合の覚悟を決めていることからも、動機はむしろスコールたちに迷惑をかけたくないからだと読み取れる。

「私たって自分はかわいい。自分の身は守りたい。かなうならば魔女の力を捨ててしまいたい」

「みんな……その時はお願いね」

IMPRESSIVE WORDS

from Kazushige Nojima

この人はねぇ、すごくいい人ですよ。設定とか外見とかだけじゃなくて、一番RPGの登場人物っぽいですよね。自己犠牲的だったり、すごく優しかったり……。旦那さんがおとなしい人なんで、結婚した当時は、ほとんど「奥様は魔女」状態だったんじゃないですか（笑）。旦那さんがお尻に敷かれてたってほどではないですけど、やっぱりイデアが仕切ってたんでしょうね。





雷　神
Raijin

年齢　18歳

バラムガーデンの生徒で、風紀委員会に所属する大男。サイファーに心酔しており、彼からの信頼も厚い数少ない仲間である。基本的に人当たりは良く、サイファーとは対立するスコールにもわだかまりなく話しかけてくるなど、物事をあまりむずかしく考えていない。そのために、いつも相棒の風神から強烈なローキックでたしなめられている。昆虫好きで、語尾に「～だもんよ」をつけるのが特徴。

風　神
Fuujin

年齢　17歳

風紀委員としてサイファーの片腕を務める謎の銀髪美女。いつも雷神と一緒に行動しており、年下ながらも気の強さで相棒を完全に尻に敷いている。スコール以上に無口で、たまに口を開いても、ムダをとことんはぶいた漢字のみで会話を成立（？）させる。その個性的スタイルゆえに冷たいという印象を持たれがちだが、サイファーへの献身的な想いなど、うちに秘めた魂は炎のごとく熱い。



シド・クレイマー
Cid Kramer

年齢　40代

バラムガーデンの学園長。SeeDの理念を提唱した人物で、有力な出資者を得て12年前にバラムガーデンを創立する。傭兵派遣業務を単なる金の成る木とみなす学園関係者が多数を占めるなか、深い思慮と秘めた愛情をもって生徒たちに接し、きたるべき未来を見すえて多くの優秀なSeeDを育成してきた。魔女イデアとは浅からぬ関わりがあり、穏やかな笑顔の裏に計り知れない苦悩を抱えている。



レイン

ガルバディアの小村ウィンヒルでパブを営む女性。重傷を負って村にかつぎこまれたラグナを、半年近くも親身になって看病した。その後もエルオーネをまじえた3人で家族同様に暮らしてきたが、ラグナがひとつところにとどまるタイプではないと感じており、足かせになるまいとして好意を素直に示せずにいる。気立ての優しい快活な人柄で、「働かざる者食うべからず」が信条。



エルオーネ

ウィンヒルに住む幼い少女。かつて村がエスタ兵の襲撃にさらされたさいに両親を失い、いまは隣人のレインに引き取られて暮らしている。不幸な境遇でありながらも、レインの愛情を受けてまっすぐに育っており、同じレベルで遊んでくれるラグナには本当の子どものようになついている。ただ、怒らせると少々過激ないたずらで報復することも。生まれながらに、ある不思議な能力を有している。

ア ン ジ ェ ロ

Sant' Angelo di Roma



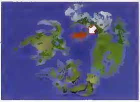
性別	メス
年齢	2歳
身長	（体高）55cm
誕生日	12月13日
好物	ホワイトチョコレート、お寿司、リンゴ、ヨーグルト、ピーナッツバター
嫌いな物	ドッグフード、香辛料が強い物

リノアにとって家族同然の愛犬。とても甘えん坊でさびしがりやのため、姿は見えなくとも、いつもリノアのあとをついてきている。リノアとの出会いの場所はペットショップで、生まれたばかりの子犬だったアンジェロをひと目で気に入ってしまった彼女が、自分のおこづかいをはたいて、父親に内緒で購入してきた。ペット雑誌に紹介された新しい技をすぐに覚えるなど、非常にかしこい。シッポがないのが特徴。

アルティマニア版リノア用語集

「私のことが……好きにな～る、好きにな～る。ダメ？」（SeeD就任パーティー／スコールにはじめて会って）
「いいよん」（森のフクロウアジト／スコールに契約書を見せる）
「これは命令で～す。クライアントの依頼で～す」（ティンバー／TV局の占拠に失敗）
「……やさしくない。やさしくない!!」（森のキツネの首領の家／スコールの冷たい言葉に対して）
「ゾーンはね、えっちい写真が大好きよ」（学園東駅行き列車／ゾーンにお礼をしたいと言うキスティスに）
「おハロー」「寝顔、かわいい」「またまた、おハロー」（バラムガーデン・SeeD寮／スコールを起こしにきて）
「て、てれるぜ」（バラムガーデン・保健室／スコールに彼女と断言されて）
「こんなわたしではございますが……一緒にいれば、スコール様も考え込まなくてすむかな、と思ったわけでございます。いかがでしょう、スコール様？」「はは～っ！　ありがたきしあわせ！」（バラムガーデン・SeeD寮／スコールを散歩に誘う）
「よっ、ひさしぶり。会いたかったぞ」（F.H.／スコールと合流して）
「よ、元気？　あ、ゆううつそうな顔」（バラムガーデン・廊下／スコールをコンサートに誘う）
「ゆるしましょう、ゆるしましょう！　さあ、コンサートへ、いざ行かん！」（バラムガーデン・廊下／コンサートの誘いをしぶしぶ受けたスコールに）
「でもさあ、同じ指輪してたらみんなに誤解されちゃうねえ」（ガルバディアガーデン・裏口／スコールの指輪を見て）
「行くぞ、スコール！」（ガルバディアガーデン・裏口／「行くぞ、リノア」というスコールに）
「ちがうのちがうの！」（回想シーン／スコールと同じ指輪をつけたい本心をゼルに悟られて）
「ハグハグ」（飛空艇ラグナロク／スコールに抱擁を求める）

BALAMB
バラム







歴史

美しい海に囲まれた、自然の豊かな島国。戦乱の時代に神聖ドール帝国から独立し、以来、他国に不要な干渉をすることなく、悠然とした歴史を歩んできた。12年前にバラムガーデンが設立されてからも、平穏な国内情勢に変化はなく、経済的にも適度な豊かさが保たれている。曲線主体のデザインに流線模様を施した建物の数々は、同国の特徴のひとつ。景観を大切にするとの理由から、市街地の家屋は一様に高さを抑えられている。

自然地理と対外交流

気候が温暖でおだやかなため、1年を通じて過ごしやすく快適な環境。島の端からは、遠方にかすむ西の大陸を視認することができる。ガルバディア領の広がる西の大陸とバラムは、海底トンネルでつながれており、そこを通る大陸横断鉄道を利用することで、二国間の行き来が容易に可能。市街の一角にある港は、一般の船舶の寄港場所としてのほか、SeeD専用船の発着場としての機能も果たす。島の東に位置する炎の洞窟は、溶岩がたぎる灼熱の難所として知られているが、内部にG.F.の力場があることから、戦闘能力の向上を目指すガーデン生の実地演習場として利用されている。

生活と産業

さわやかな雰囲気を持つバラムの市街地は、観光名所として人気が高く、駅前売店であつかうみやげ物は、街の重要な観光収入のひとつ。近海で獲れるバラムフィッシュはあざやかなターコイズ色のウロコを持つ巨大魚で、味の良さから世界三大珍味のひとつに数えられている。しかし、中毒症状を引き起こす可能性のある類似魚も存在するため、シロウトによる調理は注意が必要。沿岸都市につきものの潮風が、金属の腐食を早めることから、レンタカーショップの車庫では、自動車の整備が丹念に行なわれている。

軍隊

長いあいだ平穏な生活がつづいており、軍が必要な状況は、ほとんどなかった模様。SeeDを抱えるバラムガーデンの存在が、住民に安心感をもたらしていたようだ。

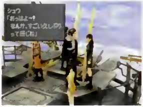
CHARACTER

■カドワキ先生

生徒の健康を管理しているバラムガーデンの保健医。相手の気持ちをくむことが上手なため信望は厚く、ときおり生徒から相談を持ちかけられている。彼女の前では、学園長さえもが、自分の弱い内面をすんなりと見せてしまう。

■シュウ

スコールの先輩にあたるSeeDの女性。ドール市街を解放する作戦への参加をはじめ、SeeDの一員として積極的な活動を見せており、また、緊急事態が発生した場合には、とっさに指揮をとって生徒をまとめるなど、抜群のリーダーシップを発揮する。責任感が強く、任務中は毅然とした態度をくずさないが、ふだんはノリのいい会話で女子生徒らしさを振りまく。共通の趣味を持つこともあり、キスティスとは仲がいい。



■ニーダ

バラムガーデンの地味めな男子生徒で、一緒にSeeDに合格したスコールにも忘れられていたほど影が薄い。ガーデンを動かすほどの男になる、という大志を抱いていたところ、ガーデンを操縦する大事な役職を割りあてられ、別の形で夢が実現することに。ガーデン納涼演芸大会におけるカードゲーム勝負で、優勝した経歴を持つ。

■三つ編みの図書委員

バラムガーデンの女子図書委員。ゼルに想いを寄せるが、おとなしい性格ということもあって、なかなか言い出せずにいる。どうしても読んでほしい本を手渡すため、ゼルのホームタウンであるバラムの街を訪れる積極的な一面も。本のジャンルでは、純愛小説が好み。

■ノーグ

バラムガーデンのマスターを務めるシュミ族の者。ガーデンが設立されるときに多額の出資を行ない、以来、その運営を財政面から管理している。内面が容姿に反映するシュミ族の特性から、金にいやしい性格が外見を醜く変化させており、話す言葉はひどく歯切れが悪い。経営者としては有能で、SeeDの派遣業務など数々のビジネスアイデアを発案。なお、制服ガーデン教師はほぼ全員がノーグに忠誠を誓っている。

■ディンお母さん

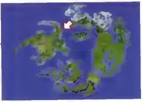
ゼルの育ての親。人柄が温かく、しっかり者でもあるため、街の人々から頼りにされている。街に非常事態が発生したとき、住人をまとめて、混乱を未然に防ぐ。

■チビ暴れん坊

さまざまなイタズラで母親を悩ませている、やんちゃな少年。暴れん坊の異名をとったゼルにあこがれており、必殺技の研究にも余念がない。街が危険にさらされたときは、小さな身体を活かして大奮闘。

DOLLET
ドール





歴史

かつての大国、神聖ドール帝国の名を残す国家。国の意志決定機関として、議会が置かれている。景観のトレードマークとも言うべき山頂の電波塔は、大規模な電波障害が発生して17年が経過した現在となっては、世界的に見ても数少ない、送受信機能を持つ施設。しかし、長期に渡って放置されてきたために、使用には本格的な修理を必要とする。また、周辺区域にはヘッジヴァイパーなどのモンスターが多数棲息しており、うかつには近づけない。

自然地理と対外交流

ガルバディアのある大陸の北東部に、きわめて小さな領土を保有。出島に居住区や商業地区を含んだ市街地が形成されており、山がちな大陸部とは堅牢な橋で連結されている。陸路のほかに海路からのアクセスも可能で、交通の便はかなりいい。領土の周辺部にある山脈が、自然の防壁として機能するため、他国からの侵攻はむずかしいと見られている。気候が温暖で景観も粋なことから、若い男女を中心に人の出入りは活発なようだ。

生活と産業

各国の富豪が別荘をかまえる高級リゾート地。港湾施設の充実ぶりは、船舶の所有者に配慮したものと思われる。街の情勢悪化を受けて、レストランなどの外食産業は、売り上げが落ちこんでいるようだ。

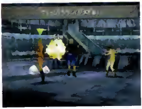
軍隊

歩兵中心の小規模な軍隊を持つが、実戦経験にとぼしく、不意の攻勢には対処できない。軍備予算が少ないこともあって、SeeDの派遣依頼に必要な資金は、住民の税金に上乗せすることで調達されている模様。

CHARACTER

■ビッグス

ガルバディア軍に所属する技術将校。機械に関する知識は人並み以上だが、自己中心的な性格で、自分より立場の弱い者に言いがかりをつけるなど、他人へのハつ当たりが激しい。ドールを侵攻する作戦においては、電波塔の修理を担当するが、任務が予定どおりに進まず、軍からは大幅な降格と左遷を命じられる。みずからが窮地に立たされたときのことを考えてか、あやしげなリモコンスイッチを持ち歩くが、そのかいもなく（運の悪さとあいまって）、醜態をさらすこともしばしば。





■ウェッジ

ビッグスに同行しているせいで何かと災難に巻きこまれる、不運なガルバディア兵。上司の理不尽なふるまいに耐えながら、まじめに職務をこなす。降格や左遷によるストレスがたまっており、ガマンが限界に達すると、バトルの最中に突然キレる。

■老年の画家

街の風景を絵に描くことを趣味としている老人。作品にイタズラ描きをする孫にほとほと手を焼いており、身体の各所をくすぐるお仕置きで、悪さをした孫をこらしめる日々を送っている。ストレスがたまって気分がイライラすると、気分転換をかねて海岸へ散歩に行き、砂遊びをする少女としんみり語り合う。ときおり気が向いたときに、新作カードの絵を描き下ろしているというウワサ。

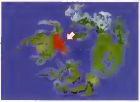
■さびしがり屋の少年

祖父が丹精こめて描いた風景画に、白い骨の落書きをする少年。絵を描いてばかりいる祖父に不満をつのらせており、イタズラをすることで気を引こうとしている。わき腹をくすぐられることに弱い。

■パブのオーナー

無類のカードゲーム好きで知られる、パブの経営者。人生ではじめての負けを喫した相手にホレこみ、結婚したという過去を持つ。「カードに負けた相手には、何でも惜しみなく分け与えること」を教訓にしており、自分を負かした者をプライベートルームへと案内してくれる。若いころは酒に酔った勢いで、山までヘッジヴァイパーを狩りに行くというムチャもしていたらしい。浜辺で砂遊びをしている少女は彼の娘。

TIMBER
ティンバー







歴史

大陸の東南部に位置する街。名称は森林を意味する「timber」にちなむ。天然資源のアルカイックガスが豊富に採れることから、ガルバディアの侵攻目標にされ、武力制圧によって、ガルバディア領の一部となった。占領に先立つレジスタンス狩りで、住民が虐殺されたこともあり、ガルバディアへの反抗意識は、現在も根強い。住民の多くがレジスタンスに所属するが、反政府主義者の取り締まりが徹底されているため、大半の組織は活動休止状態にある。

自然地理と対外交流

ガルバディアの支配が行なわれるようになって都市の開発が進み、豊かだった森林は減少傾向にある。しかし、いまだ周囲には変化に富む自然が広がり、街の北方にオーベール湖が神秘的な水面をたたえている。4つの路線の始発駅を持ち、鉄道の中継地として機能しているが、横暴なガルバディア兵が街の治安を乱しているためか、旅行者の滞在期間は総じて短め。ガルバディアに従順な態度をとれば、一応の繁栄が望めるらしいが、住民はかたくなに支配体制からの解放を願いつづけている。独立を目指すレジスタンスが外部勢力に支援を求める例は、活動規模や経済的理由から、あまり多くないようだ。

生活と産業

古くから政治的思想が熟成していた土地柄を反映して、マスメディアに関連した施設が充実。設立から20年の歴史を持つティンバー・マニアックス社は世界的に有名で、出版産業の中核をなしている。古い建物に凝ったギミックが施されるなど、街には新旧の雰囲気が入りまじり、石造りの街並みのなかで、未来的フォルムのTV局が異彩を放つ。都市に混在するティンバーとガルバディアの紋章は、街の歩んできた複雑な歴史を物語る。

軍隊

独立国のころは軍を保有していたが、ガルバディアに占領されたとき解体されたらしく、現在では警備兵たちが街の保安役。支配体制をより強固にするべく、ガルバディア軍が駐留している。

CHARACTER

■ゾーン

殺された父の遺志を継いで組織の運営にあたる、森のフクロウのリーダー。乗り物を操縦する能力に長けているが、作戦行動の先頭に立つことはなく、困難な状況に直面すると、突然に腹痛を訴える。レジスタンスのリーダーという肩書のせいか、彼にあこがれて服装をまねる少年もいるようだ。えっちい写真を好み、未成年ながら「となりのカノジョ」という雑誌を愛読している。

■ワッツ

古くからゾーンと活動をつづける、森のフクロウの主要メンバー。組織に有用な情報を集めるべく奔走し、ときには変装を行なっての潜入調査もこなす。ただし、気が小さく、実動部隊を務めるのが苦手なため、情報収集の名目でイヤな役割を回避することもしばしば。アジト列車に乗り遅れ、必死に追いかける姿はティンバーの隠れた名物となっている。「〜ッス」をつけて話すのがクセ。



■アフローラ・パブのマスター

TV局へとつづく裏通り近くで、パブを経営している男性。店の名前は、オーロラの幻が見えるまで飲もう、という意味からつけられたもの。ふだんは温厚な人柄だが、妻である森のキツネの首領と顔を合わせると、ものすごい形相でロゲンカをはじめるらしい。「森のカモ」という名称のレジスタンスに所属。

■森のキツネの首領

「兵士を腕と料理と美貌で倒した」という伝説を持つ、恰幅のいいおばさん。身寄りのない姉弟3人を引き取って、わが子のように育てている。小額とはいえ、他人からお金をせしめようとする息子をこっぴどく叱るなど、子どものしつけには、かなりきびしい。夫とは、ことあるごとに過激な言い争いや殴り合いをするが、本当は仲がよいのだという。

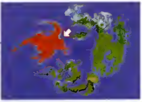
■編集長

ティンバー・マニアックス社に勤務する編集長。雑誌ティンバー・マニアックスの編集にあこがれて入社したというだけあって、実用書ばかりが売れる現状を嘆かわしく思っている。日ごろのうっぷんがたまっているせいか、一度話しはじめると、なかなか終わらない。



GALBADIA
ガルバディア





歴史

優れた科学技術を持つエスタが世界に侵攻した魔女戦争を契機に、ガルバディアは領土の拡大と軍備の増強を推進。若くして大統領に就任したビンザー・デリングが、十数年でガルバディアを西の大国にまで押し上げた。その目覚ましい発展は、恐怖政治により生み出されたもので、高度成長の陰にはティンバー占領や政治犯の投獄などの悲劇が、数多く存在している。長距離ミサイルの保持に加えて、魔女との接触も試みるなど、一連の不穏な動きが世界各国に強い警戒心を与えている模様。

自然地理と対外交流

居住に適した場所は領土の広さにくらべて少なく、国の中央部には砂漠が広がる。デリングシティの周辺には雲が発生しやすいため、1年のうち晴れの日は十数日しかない。国の最高権力者である大統領は、自国の要求を通すべく、高圧的な外交姿勢をつらぬいており、本来、中立を保つはずのガルバディアガーデンも、この圧力を受けて国家寄りの立場をとらざるを得ないようだ。

生活と産業

大統領の名を冠した首都・デリングシティでは、多くの人々が生活を営む。街の中心にある凱旋門を軸に、環状の道路が敷かれ、街の交通手段として無料の乗合バスがひっきりなしに運行している。近代都市でありながら、古風な建築様式が好まれているようで、彫刻を施した石造建築が数多く立ち並ぶ。商店街のにぎわいからも見て取れるように、工業や商業の発展が目覚ましいが、自国で採れる資源はとぼしい。

軍隊

大統領の政策や豊かな国力を反映して、強力な軍隊を保持しており、国内外への出兵を積極的に行なう。各兵士はひととおりの戦闘方法を修得ずみで、疑似魔法の使用も可能。階級や技量によって着用する制服が異なり、特殊部隊には緑色の軍服が支給される。上官の裁量で大幅な減俸もありうる不安定な給与の支払いが、下士官のモラルの低下を誘発。職務のウサを晴らすべく、一般人に暴力を振るう兵士もいるなど、規律は乱れきっている。

ウィンヒル

大陸南部の丘陵地に位置する、ひっそりとした村。デリングシティから離れていることもあって、人の往来は少ない。花の栽培やその加工をしながら、住民は静かに暮らしている。ひん死の軍人を介抱したことがきっかけで村人を亡くして以来、年寄りを中心に、よそ者への警戒心が強い。

ミサイル基地

デリングシティ南方の軍事施設。発射されるミサイルは、電波が使用不能の現状でも、正確に目標へ到達する性能を持つ。重要施設のわりには、兵士たちにその認識は薄く、入口での通行チェックや、内部の定期点検は、惰性で行なわれているようだ。

D地区収容所

税金を湯水のごとく使って建設された、政治犯投獄用の施設。地下へ潜る能力を有するため、脱走はきわめてむずかしく、投獄されることは死と同義と言われている。



CHARACTER

■ビンザー・デリング大統領

エスタに対抗する力をつけるべく、国力の強化を推進し、ガルバディアを軍事大国にした張本人。現在は終身大統領となり、独裁者として君臨している。数々の圧正を行ない、その手を血で染めながらも、諸外国には世界平和を目指しているとうそぶく。

■フューリー・カーウェイ大佐

デリングシティの東地区に巨大な邸宅をかまえる、ガルバディア軍における事実上の最高実力者。魔女とともに歩みはじめようとする自国の情勢に危機感を覚え、ひそかに策謀をくわだてる。少佐だったとき、美しい歌手と結婚して一女をもうけるが、不慮の事故により妻に先立たれてしまう。現在17歳になる娘とは、別居の状態がつづいている。

■ドドンナ

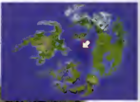
ガルバディアガーデンのマスターと学園長を兼任する中年の男性。いままでに多くの卒業生をガルバディア軍へ送り出してきたが、生徒たちに温かい気持ちをもって接することはほとんどない。バラムガーデンのマスターにつきしたがう姿勢を見せているが、裏では謀略をめぐらす。

■ジュリア・ハーティリー

ホテルのピアノ弾きとして有名な美しい女性。勇気を与えてくれた男性兵士に捧げる曲「アイズ・オン・ミー」で、一躍メジャーデビューを果たす。

F.H.
フィッシャーマンズ・ホライズン







1 WORLD&CHARACTER エリアガイド

歴史

エスタの発展期に活躍した技術職人たちが、同国に求めることができなくなった「創る」という欲求を純粋に満たすべく、街を興したのがはじまり。その名称は、エスタからの独立時に重要な役割を果たした人物が、街の理想とする雰囲気を断片的な単語で表現したことに由来し、一般的にはF.H.と短縮して呼ばれる。街の建設にかかわ



った者の多くは、すでに高齢に達しており、近年はF.H.で生まれ育った生粋の地元民も見られるようになった。海を東西に横断する長距離鉄道の中継駅だった名残りで、街の最高責任者は駅長と呼ばれている。

自然地理と対外交流

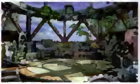
広大な海洋に囲まれ、西にガルバディア、東にエスタを望む。小規模な街のため人口は少なめで、大陸からの流入者やエスタへの入国を望む者が、ときおり寄港や滞在をしている。F.H.住民のなかには、バラムガーデンの完成に寄与するなど、みずからの技術を、広く役立てている者もいる。

生活と産業

変動の少ない温暖な気候を反映して、街はおだやかで開放的な雰囲気。リサイクルを活用した手作り感覚の建築物は、街並みを素朴で懐かしいものに仕上げており、街の各所に設置された風車やミラーパネルが、都市活動に必要なエネルギーを生み出している。定住者の多くは、建設や修理の作業に従事し、静かでゆとりある生活を営む。

軍隊

街をまとめている駅長が、戦闘で問題を解決することを強く嫌うため、軍隊や兵器はいっさい所有していない。紛争の決着は、ほぼ例外なく、話し合いで行なわれる。



CHARACTER

■ドープ駅長

「暴力は暴力を呼ぶ」との理由から、力による解決を嫌い、徹底した非バトル主義をつらぬくF.H.の駅長。話し合うことに、ただならぬこだわりを持っており、エスタから独立してF.H.を建てるときも、ねばり強く対話による和解を目指しつづけた。エスタにいたときは、釣りじいさんと同様に百



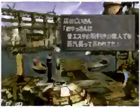
汽長として手腕を振るい、その後は、F.H.の主旨に賛同した者たちをまとめて、街の発展に力を尽くす。対照的な信条の持ち主である、ガルバディアのデリング大統領とは知り合いらしい。

■フロー駅長

ドープ駅長の妻。夫と同様に暴力を蔑視していて、話し合うことですべてが解決できると信じて疑わない。平穏な暮らしを乱されると突然に語調を荒げる。

■釣りじいさん

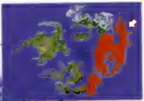
街の住人に一目置かれている、ひょうひょうとした老人。フィッシャーマンズ・ホライズンの名づけ親でもある。その広い交友関係は、人間だけにとどまらず、はるかトラビア北方に居住するシュミ族とも交流を持つ。ホログラム関連の技術に精通して



おり、エスタでは100人の部下をたばねる百汽長として活躍。現在は、釣りを楽しみながら安穏と暮らし、釣り好きな少年を弟子に迎えている。マイペースでのんきな性格だが、人の本質を見抜く力に優れ、みずからの目にかなった者には何かと世話を焼く。本気のときは「〜じゃ」、冗談のときは「〜ぢゃ」を語尾につけて話すのがクセ。

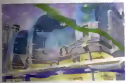
ESTHAR
エ ス タ





歴史

17年前の「エスタの沈黙」以来、他国との交流を断っている国。優れた科学技術を持つ大国であったが、しだいに軍事国家へと傾倒していき、魔女戦争のときは世界中の国を敵にまわして戦った。国内で独裁体制を倒す動きが活発化したのを受けて、かつての支配者は追放され、現在は共和制へと移行。大統領を頂点にして、多数の補佐官が公務をこなしているが、それぞれが持つ肩書きは、あまり重要な意味を持たない。危険を振りまく対象を、自国の管理下に置いて制御する目的で、地上から遠く離れた場所に、莫大な費用をかけた施設を建設。専任のクルーたちが半年交代で施設に滞在し、万全の監視体制を維持している。



自然地理と対外交流

国の内情はもちろんのこと、領土の位置さえも不明なため、人の出入りはほとんど確認されていない。エスタに至る定期的な交通は確保されておらず、空路をのぞけば、ホライズンブリッジを歩いて渡るのが、もっとも現実的な入国手段である。徹底した情報封鎖は、卓越した科学技術の漏洩がもたらす、世界的混乱を危惧して行なわれたというのが公式な見解。しかし、実際には大統領の多忙と、情報を公開するプロセスの煩雑さが原因であったと言われる。

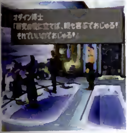
生活と産業

エスタ市街は、透明度の高い曲線パーツを多用した高層建築物が整然と立ち並び、さながら未来都市の景観を作り出している。その街路や建物の床は、国民の衣装として定着している長衣のスソが汚れないほどの恒常的な清潔さを保っており、また、パイプ内を浮遊移動するプレートリフターが街の交通手段として利用されるなど、高度な科学技術が日常レベルにまで浸透していることがうかがえる。兵役や公務に就く人々のほか、科学技術の向上に努める者もおり、各施設では、魔法や機械工学に関する研究が進む。商品の売買にコンピュータが導入されていることもあり、市街東部のショッピングモールに、他国で見られるようなにぎわいはない。

軍隊

ハイテク技術を応用した強力な軍隊を保持しており、軍事力は西の大国であるガルバディアをしのぐ。兵士たちは、戦闘能力を強化するスーツに身を包み、ショットガンを内蔵した曲剣を手に持つ。軍事技術者によって進められている機械兵士の開発は、定型の会話がこなせるレベルに到達しており、いずれは国民を兵役から解放するものとして期待されている。かつては「月の涙」現象を任意の地点に引き起こす大型の装置を保有していたが、国が独裁状態から共和制になる過渡期において、海底へと廃棄した模様。昔のエスタの情勢を知らない若年層が、現在の歩兵隊の大勢を占めているが、強化スーツ偏重の気風から、基礎体力の不足が懸念されている。

CHARACTER



■オダイン博士

一連の魔力制御アイテムに名を残す、魔法研究分野の第一人者。かつてはモンスターの研究をしていて、G.F.の発見者としても世界に名高い。魔女のもとで魔法メカニズムの研究を進め、人間でも魔法とほぼ同様の効果が生み出せる、疑似魔法マニュアルを作成。その発展形として、G.F.と疑似魔法を組み合わせた高度な魔法使用技術を考案する。研究者としての活躍が目覚ましい反面、人格的に欠けている部分もあり、ときおり子どもじみた振るまいをすることも。個性的な身なりと「～おじゃる」をつけた話しぶりが特徴。

■アデル

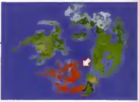
内面がかぎりない欲望に満ちた魔女。エスタを支配して魔女戦争を引き起こし、世界に恐怖を振りまいたが、17年前に突然、地上から姿を消す。

■ピエット

ルナサイドベースに勤務する白衣の男性。来訪者の案内役を務める。

CENTRA セントラ





1

エリアガイド

WORLD&CHARACTER

歴史

約400年前に興ったセントラ文明の名を残す国家。「月の涙」による被害を受けて、100年以上前に滅亡した。エスタと神聖ドール帝国は、かつてセントラから東西の大陸に移住した人々が建国したと言われる。

自然地理と対外交流

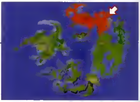
領土は世界の各大陸のなかで、もっとも南方に位置し、その中央部に、セントラの文化や文明を知る手がかりとなる、古き遺跡が存在する。遺跡の北西にあたる海域は、「月の涙」の被害が甚大だった場所で、その影響からか、周囲の海岸線は複雑に入り組む。「月の涙」発生時に月から落下してきたと思われる特殊な結晶体を発掘するべく、十数年前にエスタ軍が駐留していたこともあるが、現在、セントラを訪れる者はほとんどいない。

生活と産業

土地の大半が荒れ果てており、定住者はきわめて少ない。「月の涙」の直撃後、生き残った人々が、移動可能なシェルターで避難をしていることから、滅亡以前は、高い工業生産能力を有していたと思われる。

TRABIA トラビア





生活と産業

トラビアガーデンの生徒と、その関係者が国民の大半を占めている。居住地が限定されていることから、人口は少なめ。低い気温により農作物の収穫が芳しくないため、土地柄に則した農業の研究が進められている。個性的な文化を反映して、住民たちは地域特有の言語・トラビア弁を使用。北部の島では、シュミ族が集落を形成して、静かな生活を営む。

歴史

北方の大陸にある国。居住に適した土地が少ないせいか、他国の侵略対象になることもなく、静かに年月を積み重ねてきた。エスタとの国境付近にあるトラビアクレーターは、かつてこの地方に降りそそいだ「月の涙」によりできたもの。

自然地理と対外交流

領土の大半が雪におおわれ、けわしい山々もつらなっていることから、国外からの来訪者は少ない。トラビアガーデンを卒業した者の多くは、軍の士官候補生や国民兵の教育係として、トラビア国内にとどまっている。

軍隊

戦争が起きた場合、一般の国民を徴兵して軍隊を編成することになっているため、すべての国民は、トラビアガーデンで軍事訓練を受ける義務を負う。しかし、領土が辺境に位置することもあり、紛争によって国民兵が実戦投入された例はほとんどない。

シュミ族の村

シュミ族とムンバが生活する、トラビア領北部の集落。気候がきびしいことから、村の地表部分はドームでおおわれている。石を採掘する目的で、地下323メートルの場所に生活空間を造成。石の取り引きをする商人が、ときおり生活の場を訪れるという。

CHARACTER

■長老

シュミ族の村の長老。ケガをして村に運びこまれた旅人の人柄にひかれ、その魅力の源を探るべく、彼の石像造りを提案する。

■長老のおつき

高い創作能力を有することから、つぎの長老候補と言われるシュミ族の者。かつて村を訪れた人間に、秘めていた情熱を揺さぶられ、村の外での活動を願うようになる。

■ツクリテ

村で創作活動にいそしむ、シュミ族の者。創作熱意を持つ人とまじわることで、外の世界のすばらしさを知る。



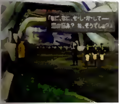


ガーデン
GARDEN

クレイマー夫妻が唱える理念にもとづいて設立された私立の兵士養成学校。プロとして通用する高い戦闘能力を備えた人物の育成を行なっている。12年前、バラムガーデンが創設されたのを皮切りに、ガルバディアガーデン、トラビアガーデンが相ついで開校。各校を、経営面管理者のマスターと教育面管理者の学園長が統括している。本校的役割を果たすバラムガーデンを例にとると、ガーデンへの入学資格は、5歳から15歳の男女で、自分の能力を伸ばそうとする意識を持っていることが必須条件。ガーデンの指導により十分な能力を身につけた者は、学園長の承認を受けたうえで、15~19歳のあいだに卒業できる（20歳までに卒業資格を得られない場合は放校処分。SeeDは任期が満了となる20歳まで在校可能）。卒業者の多くは、各国の軍をはじめ、戦闘と関連の深い業種で活躍中。

バラムガーデン
BALAMB GARDEN

3校あるガーデンの中心的存在。自由で開放的な雰囲気に包まれており、校内での行動や服装は、生徒の自主性にまかされている。校舎は学園長室とマスタールームを含めた4つのフロアで構成され、寮や食堂のある1Fが、生徒たちのおもな生活の場。2Fにある教室の学習用パネルからは、学園のネットワークにアクセスすることができる。24時間利用可能な訓練施設があるため、生徒たちのバトルへの関心は高く、無差別格闘技戦が体育祭の正式種目に取り入れられている。生徒が独自に結成したサークルの活動も活発。



ガルバディアガーデン
GALBADIA GARDEN

3校のなかで最大規模のガーデン。学園長とマスターを兼任するドドンナの方針からか、ガルバディア政府との結びつきが非常に強い。歩きながらの私語が禁じられているなど、規律に厳格な校風で、校内はつねに静けさを保っている。服装は制服が基本となっており、運動時はジャージとヘッドギアを着用。校内のスケートリンクは、アイスホッケーやフィギュアスケートといった部活動に利用されている。多くの卒業生を軍へ送り出し、多額の委託金を国から受け取っているため、機動兵器の導入など、設備への投資にも積極的。



トラビアガーデン
TRABIA GARDEN

トラビアにあるガーデン。校風はバラムガーデン以上に開放的で、生徒の自立心が強い。苦境時の行動においても、教師ではなく生徒が先陣を切るなど「自分のことは自分でする」とのモットーがしっかりと実践されている。生徒会の役員たちは、困難に直面した場合の対処法マニュアルを作成しており、それを代々引き継ぐことによって、活動がスムーズに行なえるよう工夫している様子。スポーツはバスケットボールが盛んで、定期的に大会が開催されている。制服の色はほかのガーデンと異なり、淡いグレーが基調。



SeeD
SEED

バラムガーデンが抱えている傭兵のコードネーム。ガーデン生徒のなかでもとくに高い能力を有する者たちで構成され、戦闘支援などの任務を少数精鋭でこなす。SeeDになるためには、筆記と実技による2段階の試験に合格しなければならない（受験資格は15歳以上）。SeeDに認定された者は、各方面からの派遣要請に応じて任務につき、SeeDランクの規定に応じた給料が、一定期間ごとに支払われる。SeeDの名称は庭（ガーデン）で育つ種（シード）に由来するとされ、傭兵としての行動とは別に、ある「宿命」を背負っているという。

魔女
WITCH

古来から途絶えることなく存在する、特別な力を継承した女性。始祖は世界を創世した神ハインと伝えられているが、確証はない。

強大な力を備えることから、世界を支配する野望に駆られる魔女もおり、そうした者の存在が人々に「魔女＝恐怖の存在」との認識を植えつけている。しかし一方で、社会の目を避けて静かな生活を送った魔女も多いため、魔女が何人いて、どのように力を継承してきたかなどは、一切明らかになっていない。

魔女になりうるかどうかの適性は、力を宿すためのキャパシティと相性によって決定され、身体から切り離された純粋な力のみが、つぎの魔女へと継承される。力の授受を行なう者同士が、血縁関係にある必要はなく、寿命も人間と同程度だが、力の継承を行なうまで魔女は死ぬことができない。



魔法
MAGIC

魔女だけが使用することのできる特別な力。人間がこの能力を模して使うものは、疑似魔法と呼ばれる。

疑似魔法の使用理論は、オダイン博士が魔女研究のなかで生み出したものであり、現在では、G.F.との組み合わせによる高度な疑似魔法技術が、バラムガーデンの生徒たちによって実践されている。

疑似魔法は、訓練さえすれば誰でも使用することが可能だが、G.F.の装備なしに、通常の兵器類の威力を上まわることはむずかしい。しかしながら、疑似魔法の使用は武器に頼らない戦闘を可能にするため、ガルバディアのD地区収容所のような場所では、囚人の反乱防止策として、魔法の効果を抑えるフィールドが形成されている。

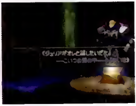
魔法に精通したオダイン博士の発明品、オダイングッズは、魔力を制御する働きを持つことで有名。

ジャンクション
JUNCTION

ある生体に、別の意識体や魔法を接合させること。魔法のジャンクションは、訓練を受けた者がG.F.を装備することで任意に行なえるが、人間の意識を別の人間に送りこむといった、生体同士のジャンクションは、特別な能力を持つ者の介在なしには実行できない。オダイン博士が開発したジャンクション・マシーンを使用すれば、そうした能力を持つ者が行なうジャンクションと同等の効果が得られるとされるが、現時点ではまだ試用段階にある。

他人の意識をジャンクションされた者、つまりジャンクションの受け手側は、何かが頭に入りこんだようなザワザワとした感覚に襲われる。ただし、ジャンクションしてきた意識が何を言っているのかを聞き取ることはむずかしいという。それに対して、ジャンクションする側の人間は、身体が昏睡状態に陥るものの意識ははっきりとしており、誰にジャンクションしているのかはもちろん、受け手が置かれている状況も把握することができる。

意識や魔法のジャンクションを意図的に妨害する方法としては、特殊素材によるパッキングや、強力なWAVE防止処理といった手段が有効。



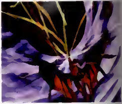
電波障害
JAMMING

17年前からつづいている世界的規模の電波障害。ほぼすべての周波数帯でアルファベットを羅列したノイズが流されているため、日常的な通信手段として電波放送を使用することが不可能になっている。現在では、地下に張りめぐらされたHD（ハイパー・データ）ケーブルが一般的な通信手段となっているが、ケーブル網が戦闘やモンスターの行動によって寸断されている地域もあり、地上の全エリアをカバーするにはいたっていない。電波関連施設の復旧を行なえば、ごく短時間の電波放送なら可能であるが、実用には向かないため、実際に使用されることはきわめて稀。

G.F.
GUARDIAN FORCE

それぞれが持つ特性に応じて、獣や妖精といった姿で現れる、強大な自律エネルギー体。特定の場所（力場）に存在している場合と、物や生体に宿っている場合とがあり、さらに恒常的なジャンクションが可能かどうかによって2種に分類することができる。生体と同様に意識を有するが、大半は確固とした身体を持たず、かぎられた時間内しか実体化することはできない。

G.F.を装備することは、魔法のジャンクションを可能にし、各種身体能力を大幅に向上させる。しかしG.F.が装備者の意識内に自分の常駐場所を形成してしまうことから、装備者はある程度の記憶の欠落を覚悟しなくてはならない。そのため、G.F.の使用には批判の声が多く、戦闘のプロを養成するガーデンにおいても、G.F.の使用を承認しているのは、バラムガーデン1校だけである。

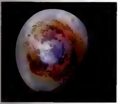


月の涙
TEARS OF THE MOON

何十年という周期で発生する、月から地上へのモンスター降下現象。モンスターの巣窟である月と人類の住む星とが、重力的な影響を与え合うことで、潮の満ち引きに似た現象が発生し、月面で飽和状態に達したモンスター群が、こぼれ落ちるようにして地上へと落下する。月の涙に

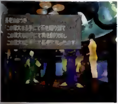
より降下したモンスターは、地上に甚大な被害をもたらし、規模によっては、ひとつの国家を滅ぼすことにもなりかねない。また、モンスターは地上の動植物の生態系を大きく狂わせており、月のモンスターに触発されて狂暴化した生物も多い。

現在は、高度な科学力によって、月の涙の発生場所を特定することが可能になっているが、完全な抑止方法は確立されていない。そのため、月の涙を誘発する結晶体物質「大石柱」の存在は非常に危険なものとされている。



シュミ族
—

白色の体皮と大きな手を持つ種族。トラビア北方のヴィンター島にある村を拠点に、多くの者は閉鎖的な生活を営む。内面に応じて外見が変化するのが特徴で、特定の時期になると変身を行なう。自分たちが持つ技術を、私欲のためには使用せず、あくまで趣味的に利用することから、この名がついている。



ムンバ
MOOMBA

紅く逆立った体毛と愛らしい目を持つ種族。きれい好きであるため、ホコリのたまっている場所を見つけるとシッポで掃除する習性がある。非常に警戒心が強く、臆病なところもあるが、義理がたく、一度受けた恩は一生忘れない。血の味で対象を記憶するため、時間を経て風貌が変化しても相手を認識することができる。オレンジ色の特徴的な外観は、ある種族が持つ創作に対する熱意が容姿に反映されたもの。

ティンバー・マニアックス社
TIMBER MANIACS CO.,LTD.

ティンバーに拠点を置く大手出版社。20年前にティンバー・マニアックスという雑誌を作るために設立され、その後、出版物の種類を増やしながら現在にいたっている。

会社名と同名の雑誌ティンバー・マニアックスは、ジャーナリスト志望の若者に人気が高く、一時期は順調に部数を伸ばしていた。しかし、ガルバディア政府から反政府主義者を生み出すおそれがあるとして、一時的な発禁処分命令がくだされたことや、時代の風潮が変化したことを受けて、発行部数は頭打ちに。現在では、バトルシリーズをはじめとした実用書が、同社の売り上げの大半を占めている。



ガンブレード
GUN BLADE

大型の剣に銃のメカニズムを組みこんだ、特異な形状の武器。弾がセットされた状態で引き金を引くと、強烈な振動が刃先へと伝わり、それによって威力が増加する。トリガーを引くタイミングを見きわめることで攻撃力を増加させられるが、あつかいが非常にむずかしいため、使いこなすには高い技量が要求される。

カード
CARD

3×3のマスにカードを配置して勝敗を競うゲーム。術師オーランが、占いに用いられていたカードをゲーム向けにアレンジしたのがはじまりで、「Triple Triad」が正式な名称。兵士を中心にプレイ人口が増加し、いまでは老若男女に楽しまれる間口の広い娯楽となっている。

バラムフィッシュ
BALAMB FISH

バラム近海で獲れる、ターコイズ色のウロコを持つ白身の巨大魚。身が引きしまっていて大変美味なことから、世界三大珍味のひとつとして知られている。そのほかの世界三大珍味としては、ガルバディアの乾燥地帯に生息するサボテン風の植物、ウエスタカクタスが有名。甘味の強い寒天状の果肉は、砂漠地方のデザートとして珍重されている。

トゥリープFC
TREPE FAN CLUB

バラムガーデン内に結成されているキスティスのファンクラブ。バトルにおけるキスティスの活躍ぶりなどを、つぶさに調査している。メンバーの会員ナンバーは水増しで、実際の会員数は28名。

さよならププルン
—

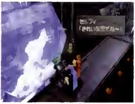
小さな妖精ププルンと、人間の言葉がわかる犬との交流を描いた物語。バラムガーデンの図書館の蔵書だが、雷神が借りたまま返却していない。続編にあたる「また会えたねププルン」は、1作目の人気にあおられて仕方なく書かれた作品であるため、内容はひどく不出来。

Tボード
TURBINE BOARD

低空を飛行することができるスケートボード状の遊具で、Tはタービンの頭文字をとったもの。ガーデン内での使用は禁じられている。

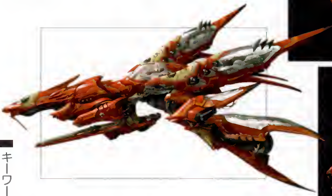
OCS表示
OPTICAL CAMOUFLAGE SYSTEM

エスタが開発した光学偽装装置。六角形のプレートに周囲の情景に似せた光景を映し出すことで、都市レベルの対象物をおおい隠せる。



飛空艇ラグナロク

Super-High-Mobility-Flying-Ship "RAGNAROK"







1

キーワードガイド

WORLD&CHARACTER

古代セントラ時代の「竜機」の伝承にもとづいて建造された、世界最高水準の飛空艇。マーキングが異なる複数の機体が存在しており、所有国の旗艦として活躍する。

その機体には、さまざまな動きにすばやく対応できるよう、数種の噴射ノズルを装備。急激な加速と旋回は、機体後方の大出力機関からの噴出によって行なわれ、こまかな向きの調整は、機体上部の補助機関と姿勢制御機関が担当する。搭乗クルーは艇長、操縦手、副操縦手（兼無線手）、砲手の4名で、ほかに10名程度の人員が同乗可能。エアステーションとの連携によって精度の高い全自動航行もでき、データさえ入力すれば、大気圏への突入も行なえる。

DATA

最大排水量	3450t
全長	108m
全幅	77m
全高	着陸時 54m 飛行時 65m
主武装	609mm荷電粒子ビーム×1
副武装	152mm多銃身レーザー×2
主機関	反応型12段圧縮タービン(推力22500kg)×2
補助機関	反応型6段圧縮タービン（推力2480kg）×4
最大速度	11.8km／s

そのほかの乗り物



大陸横断鉄道

走行地域によって外装のカラーリングが異なる、タービン機関を動力とする列車。車両は4両編成で運用されることが多い。特別な乗客向けに内装をカスタマイズした客車もあり、大統領専用車両やSeeD専用キャビンは、非常に豪華な造りとなっている。





ガーデン車両

特異なカラーリングが施されたクラシック・スタイルの車。ボディ側面に、ガーデンを意味する文字がマーキングされている。全長が長いため、後部の同乗者スペースには6名が着席可能。移動時の揺れ具合からすると、乗り心地はあまりよくないようだ。





ガルバディア軍車両

ガルバディア軍で使用されている装甲車。車種により動力となるタービンの搭載位置と数が異なる（グレーの車両は前部に1基、カーキ色の車両は後部に2基）。ミサイル基地にはおもにカーキ色の車両を配備。

ティンバーローカル線 & ティンバーモノレール



ティンバーを走行する列車とモノレール。ともに3両編成で運行されることが多い。ローカル線が機能的デザインでスッキリまとめられているのに対して、モノレールの外観は曲線模様が施されるなど、凝った造りとなっている。地元の住民はTV局方面との行き来に、ローカル線を利用している模様。





高速上陸艇

バラムガーデンが所有する、高い機動性を持つ上陸艇。電子ボードが備えつけられた作戦会議室では、6人までが着席してミーティングを行なえる。防波堤を強行突破できるほどに船の外装は堅固で、船体上部に装備された機関砲は、ガルバディア軍の機動兵器の装甲をも撃ち抜くだけの威力を持つ。



「『Ⅶ』を超えなきゃいけないというのが強い思いとしてありました」



FF Ⅷ Creator Interview ①

グラフィックチーム

GRAPHICS TEAM

『Ⅷ』のマップの方向性

──『FFⅧ』のマップ・グラフィックは、全体として、どのような方向性を目指したんでしょう？

直良　まず、薄暗い世界が舞台だった『Ⅶ』のときとくらべて、明るい感じにしたいというのがありました。前回は黒く影でまとめてたのを、今回は光のほうに気をくばった作りにしようと。もうひとつが、前回は緻密な表現ができるようになったことで、作り手のほうはマップ上にたくさんパーツを置いて安心してる部分があったんで、今度はデザインをしっかり凝って、自信を持って大きなパーツを置いていこうと。あとは国ごとの特色ですね。その街のペイントとか、書き文字とか、そういうところでも国ごとの特徴を出していこうと。大ざっぱにはそんなところですか。まあ、マップのグラフィックは、もうひっこみがつかないというか……前作でやりすぎちゃったねって、最初のころはよく言ってたんですけど、とにかく今回、『Ⅶ』を超えなきゃいけないというのが、強い思いとしてありましたね。

中谷　『Ⅶ』のときは、キャラクターが小さかったじゃないですか。今回は大きく見せたいという話が最初からあって、それに合わせて背景でもリアル感を出そうと、いろいろ工夫しています。

直良　キャラクターの頭身が上がると、そのぶんカメラを引いたときに顔とかがメチャクチャ小さくなっちゃうんですよ。だから、背景のカット割りは、なるべくヨリ気味になるようにとか、気をくばったりもしました。

──『Ⅶ』のときにくらべて、自分がどこにいるのかわからないということがほとんどなくなりましたね。

高橋　『Ⅶ』でだいぶおしかりを受けたので、非常にこだわってわかりやすいようにはしたつもりです。

──マップに関して、今回から取り入れた新しいアイデアというのは、何かありますか？

神崎　バラムの街とかデリングシティの一部のマップでは、キャラクターが奥へ行ったときと手前にきたときで、フォーカスが切り替わるようになっています。実験的なもの[illegible]んですけど、ああいうのをもっと増やしたかったですね。

──回を重ねていくと、マップのデザイン自体がネタ切れになっちゃうことってないんですか？

直良　なんかその場の思いつきで描いちゃったりするんで、ネタ切れって感じたことはないですね。たとえばパソコンのiMacを見て、ああいうスケルトン（透明）パー[illegible]っていいなあと思ったら、高橋と中谷にムチャ言って、[illegible]スタをスケルトンパーツにしたりとか（笑）。

数々の秘密を初公開

──せっかくの機会ですから、ご自身が担当したマップについて、「自分だけが知ってる秘密」というのがあれば[illegible]していただきたいんですが……（笑）。

高橋　[illegible]所から[illegible]出する直前の場面に、奥へと[illegible]かっていく[illegible]ありますよね。向かって右側の手すりにはCAUTIONと書かれてるんですが、左側の手すり内側には、同じ書体で“タカシン”って……高井慎太[illegible]（バトルエフェクト担当スタッフ）の愛称が書いてあります。部長（ディレクター・北瀬氏）に怒られましたけど、結局ゲーム中に残ってます（笑）。

中谷　ティンバーで、室内にテレビのある家があります[illegible]



アートディレクター

直良有祐

担当●全般的なアートディレクション[illegible]
[illegible]画の原案出しなどに[illegible]



リードフィールド・デザイナー

神崎建三

担当●［illegible］ラム、デリングシティ［illegible］、ルナサイトへー［illegible］

［illegible］あそ［illegible］のテレビで流れている映像を何か作らなきゃい［illegible］ったときに、自分の奥さんの写真とか、野球が好きで野球の1シーンとかを入れちゃいました。ほとんど［illegible］からないと思いますが、実際のゲーム中でも丸いテレビ［illegible］かに映ってます。企画の人からは一応OKが出たんで［illegible］部長に知れたら、たぶん怒られる（笑）。

直良　［illegible］

神崎　僕は［illegible］ティミシア城かなあ。あそこの画廊に［illegible］あるんですけど、知り合いの女性の顔をもうに［illegible］く描いてそれを載せようと思ってました。途中で［illegible］へ呼ばれて、「ちゃんとやれ」と言われて［illegible］んですけど、拡大していない状態のマップのほうに［illegible］さく残ってます。それは変えなかった（笑）。

［illegible］さん北瀬さんに怒られてるんですね（笑）。

生守　［illegible］僕は何もご期待に添えるようなもの［illegible］［illegible］（笑）。F.H.とか、ウィンヒルとか、ああい［illegible］のほ［illegible］した感じが好きなんで、そのへんを優先的に描かせて［illegible］たってカンジですか。

［illegible］さんは［illegible］いかがですか？

直良　［illegible］秘密ってのはないですけど、使わなかったア［illegible］におもしろいのがありまして……。僕はガーデン全［illegible］を担当したんですが、最初はバラムガーデン、ガルバデ［illegible］アガーデン、トラビアガーデンの3つが合体する予定だ［illegible］んですよ。どんな順番でも合体できる、いわゆるゲッ［illegible］ー変形なんですけど（笑）一応、シルエットのほうも合体を想定した作りになってまして。結局、バラムガーデ［illegible］、ガルバディアガーデ［illegible］がそれぞれ変形するだ［illegible］止まりましたけど、［illegible］あえず気はすみまし［illegible］（笑）。

［illegible］デザイン［illegible］に考えられたんですか？

直良　［illegible］って“庭園”とか“庭”という意味です［illegible］ゃあ、そこにいる生徒たちに何かしらの愛称つけ［illegible］かなと思って、庭園だからこれから育つという意［illegible］SeeD［illegible］って名前を提案しました。それで、［illegible］ときたら、そこにある建物は、やっぱりでっかい



リードフィールド・デザイナー

高橋徹也

担当●［illegible］、電波塔、エスタの［illegible］のグラフィック

木だろうと［illegible］、最初は「この木何の木（日立グループのテレビCMで有名な大木）」みたいなものをイメージしてたんですけど、実際にデザインしてみたら鏡モチみたいになっちゃって（笑）。ならば、ちょっとシルエットが変わったものにしようということで、いまのデザインが生まれたんです。ガーデンでは、学生の生活があるっていうのを［illegible］いろいろとこまかい［illegible］まで描いてあります。

——近い将来、ハードがさらに進化していくと思うんですけど、そうなるとマップ・グラフィックの世界というのは、どんなふうに変わっていくとお考えですか？

中谷　いまはマップ上にアイテムが落ちている場合、キラリと光らせてプレイヤーに気づかせたりしますよね。ああいう補助的なものは必要だと思うんですけど、重要なアイテムがあるんだったらカメラで追いかけて、もっと視覚的にフォローしてあげるとか［illegible］“マップ［illegible］ムービー”に力を入れていきたいと思ってます。

生守　ハードの性能が上がるにつれて、ムービーとかフィールドとかバトルとか、そういう境界がなくなってくると思うんですよ。いまのゲームだと、たぶんみなさん、ムービーに入ったとたんにコントローラから手を放して見てると思うんですけど、ムービーとマップ、バトルをうまく融合させることで、ひたすら緊張してコントローラをにぎりつづけるようなゲームを追求してみたいですね。

直良　ハードが進化したとしても、ポリゴンとかの表示能力が上がったときの絵ヅラってのは、だいたい想像がついちゃうじゃないですか。それとは少しちがった絵の作りかたを模索できないかなっていうのを最近考えてるんですよ。いわゆる立体になったってだけじゃない、ちょっと変わった絵の見せかた。そこらへんはいま、［illegible］なものが少しずつ見えてきてるかなって感じはするんですけど。形になるかどうかは別として、チャレンジしていきたいですね。

「最初は3つのガーデンが合体する予定だったんです」



リードフィールド・デザイナー

中谷幸夫

担当●［illegible］ラム［illegible］ティンバー、名もなき王の墓、ガルバディア軍ミサイル基地、エスタなどのグラフィック



リードフィールド・デザイナー

生守一行

担当●F.H.、ウィンヒル、ラグナロク、アルティミシア城などのグラフィック



CHAPTER 2

BATTLE

バトル



バトルシステム

BATTLE SYSTEM

敵とのバトルはゲームを進めるうえで欠かせない要素。本章では、バトルを行なうにあたっての鉄則や、関連情報の数々を紹介していく。ここに書かれていることを理解しておけば、より効率のいい戦略が組み立てられるはずだ。

バトルの役割

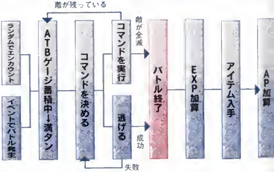
ストーリーを進めるには、バトルをこなしてキャラクターの戦闘能力を上げることが、なかば必須条件となる。その理由は、ストーリーの途中にボス敵と戦うイベントが数多くあるためで、キャラクターを強化しておかないとボス敵を倒すことができず、そこから先へ進めなくなってしまう。バトルは、それだけ重要な意味を持っているのだ。

■バトルが影響すること

①キャラクターの強化	バトルで得られるEXP、AP、魔法、アイテムによって、戦闘能力を上げることが可能。
②イベントの進行	イベントのなかで敵と戦うことになった場合、その敵を倒すまではストーリーが進まない。

バトルの流れ

基本的に、バトルはマップ移動中に敵とエンカウント（遭遇）したときにスタートする。また、イベント中に敵と出会ったり、画面上に見える敵と接触したとき、バトルに突入するケースもある。バトルは右の流れで進み、敵を全滅させるか（敵の逃走も含む）、敵から逃げれば終了。その直後、バトル中の行動に応じて、EXP、アイテム、APが得られる。バトル中に味方パーティーが全滅するとゲームオーバー。



エンカウントの法則

移動中のエンカウント（敵との遭遇）率は、移動している地形で変わる。たとえば、平地や草原はエンカウント率が低めなのに対し、森林や砂漠は高めになっているのだ。ただし、乗り物に乗っているときや、道路または線路を移動しているときはエンカウントが起こらない。以上のシステムと、エンカウント率を変えるアビリティ（→P.110）を利用すれば、バトル回数の調整が可能だ。なお、移動時に走るか歩くかでエンカウント率に差が出ることはない。

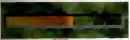
バトルの特殊用語

以下はバトルに関連した特殊な用語の一覧だ。以降のページでも多用しているので覚えておくように。

用語	意味
通常攻撃	「たたかう」コマンドで行なう攻撃
物理攻撃	おもに武器を使った攻撃の総称
魔法攻撃	おもに魔法を使った攻撃の総称
全体攻撃	敵パーティー全員が対象となる攻撃。なお、敵と味方を両方とも巻きこむ攻撃はない
割合ダメージ	攻撃された側の残りHPや最大HPの量に応じて決まるダメージ
ひん死	HPが残り25%未満の状態。HP欄の数字が黄色で表示される

ATB(アクティブタイムバトル)の仕組み

ATBとは、コマンド選択式のバトルにリアルタイムの要素を取り入れたもの。バトル中は画面下にATBゲージが表示され、右表の状況で蓄積していく。そして、ゲージが満タンになったキャラクターはコマンド選択が可能となるのだ（コマンド実行後はゲージがゼロにもどる）。なお、敵も同じルールで行動するが、敵のATBゲージは画面上には表示されない。



◀これがATBゲージ。ゲージの蓄積速度はキャラクターの能力値などで変わる。



◀ATBゲージが満タンになると、そのキャラクターはコマンド選択が可能に。

■ATBゲージが蓄積される状況

○……蓄積される
×……蓄積されない

モード＼状況	待機中	コマンドの選択中	魔法やアイテムの選択中	行動対象の選択中	コマンドの実行中
アクティブ	○	○	○	○	×
ウェイト	○	○	×	○	×

※アクティブとウェイトの切り替えはメニュー画面のコンフィグで可能

■ATBゲージが満タンになるまでの時間

小数点第2位以下切り捨て

早さの値＼状況	通常	ヘイスト状態	スロウ状態
20	4.0秒	2.6秒	8.0秒
40	2.9秒	1.9秒	5.8秒
60	2.2秒	1.5秒	4.4秒
80	1.8秒	1.2秒	3.6秒
100	1.6秒	1.0秒	3.2秒

※コンフィグの「バトルスピード」が初期設定の場合

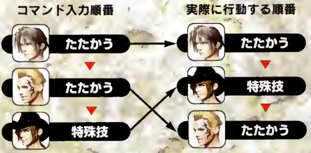
ATBゲージの色の変化

ゲージが満タンになったときのほか、魔法などの効果で蓄積速度が変わったときも、ATBゲージの色は右表のように変化する。どの色がどの状態に対応しているのかを覚えておくこと。

状況	ゲージの色	
	蓄積中	満タン
通常		
ヘイスト状態		
スロウ状態		
ストップ、石化状態		

行動順番の割りこみ

バトルにおいて、コマンドを選んでから行動をはじめるまでには、全動作共通のタイムラグ（時間的なズレ）がある。しかし、特殊技だけはこのタイムラグがなく、コマンドを選んだ直後に行動することが可能だ。それゆえ、すでにコマンドを選んでいたキャラクターよりも先に行動する（特殊技を出す）現象――通称“割りこみ”が成立することもある。割りこみは敵の行動に対しても行なえるので、緊急回避に使うと効果的だ。



バトル開始時のゲージ蓄積量

バトルは各キャラクターのATBゲージが多少蓄積された状態ではじまる。その量は、早さの数値が高いときほど多くなりやすいが（最大で満タン寸前）、基本的にはランダムで決められており、とくに法則性はない。

ただし、先制攻撃やバックアタック（→P.52）が発生すると、成功した側はパーティー全員のATBゲージ蓄積量が満タンに。受けた側は全員が蓄積量ゼロの状態になる。成功した側が、確実に先手をとれるわけだ。

バトルの基礎知識

多くの敵は一撃でさほど大きなダメージを与えてくるわけではない。キャラクターの強化さえしっかりと行なっていれば、パーティー全滅の危機にさらされるケースは少なく、右記の基本的なコマンドだけでも十分戦えるはずだ。ただし、ボス敵をはじめとする一部の敵は、パーティーに致命傷を与えるほどの戦闘能力を持っているので、くれぐれも油断はしないように。



◀基本コマンドのなかでは「ドロー」の使いかたが戦力アップのカギとなる。

■基本的なコマンドとその使い道

①たたかう	おもにこれを使う。攻撃力が足りないときはG.F.召喚などに切り替えよう。
②まほう	攻撃だけでなく、敵の行動を封じたり、味方の回復、蘇生、補助に利用できる。
③ドロー（ストック）	これで集めた魔法をジャンクションに利用。魔力の値が高いと成功率が上がる。
④ドロー（はなつ）	「まほう」に近いコマンドだが、敵からドローできる魔法しか使えないのが難点。
⑤G.F.	敵を攻撃するときや、HPが減ったキャラクターを守るときに使う。
⑥アイテム	回復や補助に有効。沈黙状態でも使用できるのが「まほう」との大きな差。
⑦逃げる	ピンチのときや先を急ぐときに使う。逃げられないバトルもあるので要注意。

キャラクターの個人差

本作のシナリオ中では、計11人のキャラクターがパーティーのメンバーとなる。しかし、メインのパーティーに組みこめるのは、最大3人まで。各キャラクターには右記のような能力差があるので、パーティーを編成するときは十分に考慮しよう。

■個人差がある要素

①レベル、能力値、相性	②使用武器	③特殊技
すべて戦闘能力に影響。能力値は、初期値が異なるほか、レベルアップ時の成長タイプも、力重視と魔力重視の2タイプがある。	攻撃力や命中率に影響。武器を改造して強化することも可能だが、改造に必要なアイテムが武器ごとに異なっている。	個人差の大きい要素。攻撃だけでなく、補助が可能な技もある。新しい技を覚える方法がキャラクターごとにちがうのも特徴。

メンバーの配置によるちがい

メニュー画面ではパーティーのメンバーの配置を変えることができる。配置が影響するのはアビリティ『かばう』を利用するときで、『かばう』をセットしたキャラクターが中央にいれば、左右の仲間をかばうことが可能だ（→P.110）。また、敵に先制攻撃やバックアタックをしたときは、メニュー画面の上→中央→下の順にコマンドが選択できることも覚えておくといい。

先制攻撃とバックアタック

バトル開始時は低い確率で、味方か敵が、先制攻撃やバックアタックを行なう。どちらもバトル開始時のATBゲージ蓄積量に影響するが（→P.51）、バックアタック時は、相手に背を向けた状態（行動可能になれば向きを直す）で物理攻撃を受けると、ダメージ量が通常の2倍になる。それゆえ、バックアタックに成功したときは、最初に物理攻撃を行なうと効率的だ。

クリティカルヒットとガンブレードの追加入力

物理攻撃の命中時は、与えるダメージ量が約2倍に増す"クリティカルヒット"がときおり発生する（目印として画面が白く光る）。一方、スコールとサイファーの通常攻撃はクリティカルヒットが発生しないものの、攻撃が当たる直前にR1ボタンをタイミングよく押せば、ダメージ量が約1.5倍に増える。ちなみに、スコールのステータス画面で「連続剣オート処理」をオンにしておけば、R1ボタンを押さなくても自動的にダメージ量が増す（→P.66）。

特殊な状況での戦いかた

ケース①

仲間の残りHPがあとわずかになった



すぐにHPを回復させたいところだが、そのまま戦ったほうがいい場合もある。

残りHPが少なくなったら、戦闘不能状態になる前に魔法やアイテムで回復させるのが定石だ。しかし、残りHPが少ないときは、特殊技を使うこともできるので（→P.64）、自分の防御力や敵の攻撃力しだいでは、HPを回復させずにバトルをつづけ、特殊技で対処してもいい。

ケース②

仲間が戦闘不能状態になった



ただ蘇生させるだけではダメ。蘇生後のHP残量も考えること。

パーティー全滅を防ぐため、すぐに仲間を蘇生させるのが基本。レイズやフェニックスの尾で蘇生させたときはHP回復も追加すること。行動可能なキャラクターがふたりいるなら、蘇生→回復とコマンドを連続で選ぶのが安全だ。ケース①のように蘇生後の特殊技で危機を脱する手もある。

ケース③

仲間が不利なステータス変化を受けた



治療するかどうかは状況に応じて決める。バトル終了まで無視していい場合もあり。

不利なステータス変化への対処法は状況によって異なる。すぐに治療すべきは混乱や石化状態ぐらいで、本来なら危険度が高い毒や死の宣告状態は、直後にバトルが終わりそうなら無視してもいい。暗闇やスロウ状態にいたっては、被害が少ないので治療しなくてもかまわない。

ケース④

敵がリフレク状態になった



デスペルでリフレク状態を解くか、跳ね返されない魔法を使おう。

魔法主体で戦う場合、敵がリフレク状態になるのは大きな痛手。デスペルでリフレク状態を解除するか、リフレクの効果を無視できる魔法（ドレイン、全体攻撃魔法、リフレク状態の味方にかけて跳ね返した魔法）で攻撃していこう。物理攻撃やG.F.などに頼る必要はないわけだ。

ケース⑤

属性つきの通常攻撃が敵に吸収された



魔法や特殊技での攻撃に変更するか、思い切って逃げたほうがいい。

武器にジャンクションした属性が敵に吸収（→P.57）されてしまう場合、その通常攻撃で敵のHPを減らすことは不可能。敵に吸収されない属性の魔法や特殊技などを使うか、●ボタンによる順番変更で、そのキャラクターには攻撃させないようにしよう。それも困難なら逃げるのも手。

ケース⑥

制限時間があるイベント中にバトルがはじまった



バトルを早く終わらせるため、攻撃力重視で攻めまくろう。

時限イベントの残り時間は、バトル中でもカウントされていく。時間切れを避けたければ、動作時間の長いG.F.召喚は多用せずに、とにかく早く敵を倒すこと。また、残り時間に余裕がないときは敵から逃げたほうが無難だ（それでも最低20秒は経過してしまうが）。

キャラクターの強化

キャラクターの戦闘能力を上げる方法は右の6種類。レベルアップでの強化は敵が強くなるというデメリットがあるため（→P.188）、ジャンクションやアビリティを中心に戦闘能力を上げていくといい。『たべる』は、アビリティの修得に手間がかかるうえ、能力値を上げられる敵が少ないという難点はあるが、何度でも行なえるうえに効率がいい。強化アイテムの使用と武器の改造も実用度は高いが、回数がかぎられているので過度の期待はしないほうがいい。

■キャラクターを強化する方法

1. レベルアップで能力値を上げる
2. ジャンクションで能力値を上げる
3. アビリティで能力値を上げる
4. 「たべる」コマンドで能力値を上げる
5. 強化アイテムで能力値を上げる
6. 武器を改造する

レベルアップ

各キャラクターは、EXPを1000得るごとにレベルアップしていく。EXPはバトル終了時に得られるが、バトル中の行動や味方と敵とのレベル差などで値が変わるため、一度のバトルで2回以上レベルが上がることもある。

■1回のレベルアップに必要なEXP

全キャラクター共通で	1000

獲得EXPの変化

バトル後に得られるEXPは、敵にダメージを与えると入る「基本値」と、敵にトドメを刺すと入る「ボーナス値」を合計したもので、敵から逃げたときでも得ることができる。基本値はパーティー全員に均等に加算されるのに対し、ボーナス値は敵を倒したキャラクターのみ獲得可能（敵を毒状態のダメージなどで倒した場合は基本値のみ加算）。なお、バトル終了時に戦闘不能か石化状態だったキャラクターにはEXPが入らない。

■獲得EXPの決定方法

	基本値		ボーナス値		合計
キャラクターA	100	+	10×2（※2体倒した）	→	120
キャラクターB	100	+	10×1（※1体倒した）	→	110
キャラクターC	100			→	100

獲得EXPを決める要素

基本値

敵のHPを最大値の何割減らしたか？
敵のHPを減らした割合に比例したEXPが加算される。当然、敵を倒したときは、もっとも獲得EXPが多くなる。

味方と敵の平均レベルの差
味方パーティーと敵パーティーの平均レベルの差も影響。差が大きく敵側のレベルが高いときほどEXPは増える。

ボーナス値

誰が敵にトドメを刺したか？
ボーナス値は敵を倒したキャラクターのみ得られる。ただし、その量は基本値よりも少なめ（→P 192）。

倒した敵とのレベルの差
味方と敵のレベル差はボーナス値にも影響する。ただし、こちらはキャラクター同士のレベル差で判定される。

特殊例

「たべる」や「カード」コマンドでトドメを刺したか？
上記のコマンドで敵を倒すと、その敵から得られるEXPは、基本値、ボーナス値ともにゼロになる（APは加算）

キャラクター以外のレベル

レベルの概念はキャラクター以外にもある。SeeDランク（別名SeeDレベル）は入手ギルに、G.F.とモンスターのレベルはバトルの内容に影響するものだ。

①SeeDランク
イベントやバトル中の行動で変化。給料（入手ギル）の額に影響する。

②G.F.のレベル
G.F.もEXPを得てレベルアップし、最大HPや攻撃力が上がっていく。

③モンスターのレベル
味方の平均レベルが上がると敵も強化。使う攻撃の種類などが変わる。

能力値

各キャラクターには、力や精神など、計9種類の能力値が設定されている。能力値によってバトルの展開が変わることが多いので、それぞれの能力値がどの要素に影響するのかを覚えておきたい。

能力値はキャラクターのレベルアップとともに上がっていくが、魔法をジャンクションすれば手早く上げることができる。重要度が高い能力値は、HP、力、魔力、早さの4種類なので、これらを上げるための魔法やアビリティは優先的に入手しておこう。なお、各キャラクターの基本能力値の一覧は、CHAPTER 1を参照。

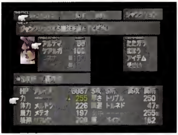
■能力値の種類

名前	内容	能力値を上げるアイテム	能力値を上げるアビリティ	『たべる』コマンドで能力値を上げられる敵
HP	生命力を意味するもの。これがゼロになると戦闘不能状態になってしまう。	HPアップ	・HPJ ・HP+20% ・HP+40% ・HP+80% ・HPボーナス	ルブルムドラゴン (LV45〜)
力	通常攻撃をはじめとする物理攻撃で敵に与えるダメージ量に影響する。	パワーアップ ※武器の改造でも変化	・力J ・力+20% ・力+40% ・力+60% ・力ボーナス	アルケオダイノス (LV30〜)
体力	物理攻撃で受けるダメージ量に関係。この値が高いときほどダメージが減る。	ガードアップ	・体力J ・体力+20% ・体力+40% ・体力+60% ・体力ボーナス	アダマンタイマイ (LV30〜)
魔力	魔法攻撃で敵に与えるダメージ量や回復魔法のHP回復量、敵からのドロー成功率＆入手できる魔法の個数に影響。	マジックアップ	・魔力J ・魔力+20% ・魔力+40% ・魔力+60% ・魔力ボーナス	ベヒーモス (LV40〜)
精神	魔法攻撃で受けるダメージ量や、不利なステータス変化を受ける確率に影響する。	マインドアップ	・精神J ・精神+20% ・精神+40% ・精神+60% ・精神ボーナス	モルボル (LV30〜)
早さ	ATBゲージ蓄積速度のほか、回避の値にも影響（早さ10前後で回避が1上昇する）。	スピードアップ	・早さJ ・早さ+20% ・早さ+40%	ヨヨコヨ (LV30〜)
回避	敵の物理攻撃をかわす確率に影響。回避に成功すればダメージを受けない。	なし	・回避J ・回避+30%	なし
命中	通常攻撃の命中率。ただし、実際の命中率は敵の回避の値などで変わる。	なし ※武器の改造で変化	・命中J	なし
運	攻撃の命中率やアイテムの入手確率といった、確率関連に影響を与える。	ラックアップ	・運J ・運+50%	なし

■能力値の最大値

レベルや能力値には上限があり、下に記した値に達すると、それ以上は上昇しなくなる（超過分は切り捨て）。たとえば、魔法をジャンクションして力の値が255になっているときは、アビリティ「力＋%」をセットしても、物理攻撃で敵に与えるダメージ量が増えることはないのだ。

レベル	100
最大HP	9999
力、体力、魔力、精神、早さ、運	255
命中	255%
回避	100%



▲ジャンクション時は能力値ごとの上限を考えて魔法を配分したいところだ。

2
バトルシステム
BATTLE

BATTLE

属性

ELEMENTAL

魔法やG.F.などの攻撃のなかには「属性」という要素を持ったものがある。属性は、炎、冷気、雷、地、毒、風、水、聖の8種類があり、敵ごとに各属性の有効度が設定されている。ここでは、属性がバトルにどう影響するのかを解説していく。

属性の役割

属性が直接影響を与える要素は、攻撃時と防御時のダメージ量のみ。各モンスターには、それぞれの属性ごとにダメージの倍率が設定されており、受けるダメージが減る場合は「その属性に対する耐性を持つ」、受けるダメージが増える場合は「その属性が弱点」という言いかたをする。攻撃力が同じでも、どの属性を持っているか、どの敵と戦うかによって有効度が変るわけだ。一方、味方キャラクターもアビリティ「属性防御J」で特定の魔法をジャンクションすることによって、属性攻撃への耐性を得ることができる。

ケース① 敵の弱点である属性で攻撃した

▼

与えるダメージが増える

敵によっては通常の3倍以上のダメージを与えることが可能。ジャンクションを利用した場合は、魔法の種類や個数でダメージ増加率が変わる。

ケース② 敵が耐性を持つ属性で攻撃した

▼

与えるダメージが減る

敵には、弱点だけでなく、耐性も設定されている。これを無視して攻撃を行なっていると、敵のHPがあまり減らず、バトルが長びいてしまう。

ケース③ 敵の攻撃の属性が自分の耐性と同じ

▼

受けるダメージが減る

ケース②の立場を逆にしたもの。属性防御をつけたからと言って、弱点が発生することはないので、耐性は持てるだけ持っておくといい。

属性攻撃

アビリティ「属性攻撃J」で魔法をジャンクションすると（無属性の魔法はジャンクション不可）、通常攻撃に属性が付加されるが、それ以外にも下表の攻撃が属性を持っている。表内の補足の欄は「○○属性に耐性があるモンスターは××属性が弱点」という属性の対立関係をまとめたもの。ただし、一部例外の敵もいる。

■属性を持つ攻撃

属性名	魔法	G.F.	特殊技	アイテム	補足
炎	ファイア、ファイラ、ファイガ	イフリート、フェニックス、コチョコボ(チョコファイア)	ファイヤーブレス、フレイムショット	なし	冷気属性と対立
冷気	ブリザド、ブリザラ、ブリザガ	シヴァ	なし	なし	炎属性と対立
雷	サンダー、サンダラ、サンダガ	ケツァクウァトル	電撃	なし	水属性と対立
地	クエイク	ブラザーズ	なし	なし	風属性と対立
毒	バイオ	グラシャラボラス	なし	なし	聖属性と対立
風	エアロ、トルネド	パンデモニウム	なし	なし	地属性と対立
水	ウォータ	リヴァイアサン	アクアブレス	なし	雷属性と対立
聖	ホーリー	アレクサンダー	なし	ホーリーストーン	毒属性と対立
無属性(属性を持たない攻撃)	フレア、グラビデ、メテオ、アルテマ、アポカリプス	上記以外のG.F.	上記以外の特殊技	フレアストーン、メテオストーン、アルテマストーン	—

属性防御

属性攻撃で受けるダメージを減らす能力を属性防御という。アビリティ『属性防御J』と特定の魔法があれば利用でき、ジャンクションした魔法の属性を防ぐことが可能となる。例外として、右表にある魔法は、無属性でありながら属性防御にジャンクションすることができ、その大半が複数の属性を防ぐ能力を持つ。属性防御には最大4種類（属性攻撃は1種類のみ）の魔法をジャンクションできるので、防ぐ属性のバランスを考えることが重要となる。ボス戦や特定の場所以外は戦う敵の種類を特定しづらいため、ふだんは複数の属性を防御できる魔法（右表を参照）を利用する無難。属性防御の欄があまっているときは、多数の敵が使ってくる属性（おもに炎、冷気、雷）の魔法をジャンクションしておくといいだろう。

■ジャンクションすると耐性を得られる無属性魔法

魔法名＼耐性	炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
レイズ	○	○	○	○	○	○	○	○
アレイズ	○	○	○	○	○	○	○	○
フレア	○	○	○	—	—	—	—	—
プロテス	○	○	○	—	—	—	—	—
シェル	○	○	○	○	○	○	○	○
メテオ	—	—	—	○	—	○	—	—
アルテマ	○	○	○	○	○	○	○	○
レビテト	—	—	—	○	—	—	—	—

吸収能力

属性防御率（ダメージを何%減らせるか。メニュー画面で確認可能）が100%を超えた場合、超過分だけ防御側のHPが回復するという"吸収能力"が得られる。防御率が120%ならHP回復量は「本来のダメージ量×20%」となるのだ。吸収能力を得た属性は、メニュー画面で属性名の右に★マークがつく（防御率の%は超過分のみ表示）。なお、一部のモンスターも、属性攻撃を吸収する能力を持っている。



◀属性防御率の高い魔法をジャンクションすることで吸収能力が得られる。

飛行、アンデッドの特徴

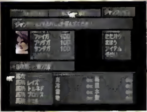
一部のモンスターは外見などから、飛行、アンデッドというタイプわけがされている。タイプごとに属性攻撃への耐性や弱点がほぼ共通しているので、タイプさえ見きわめれば、ライブラなどを使うことなく、有効な属性で攻めることが可能だ。

■タイプごとの弱点と耐性

タイプ	おおまかな特徴	弱点	耐性
飛行	空中に浮いている	風属性	地属性（無効化）
アンデッド	ゾンビやガイコツ	炎、聖属性	毒属性

アビリティ『属性攻撃J』の必要性

属性攻撃の欠点は、その属性に耐性（とくに吸収能力）を持つ敵が出てくると役に立たなくなってしまうこと。通常攻撃に属性を与える場合、状況に合わせて魔法をジャンクションし直すのが理想だが、メニュー画面の「さいきょう」で魔法をジャンクションした場合は、属性攻撃の魔法が勝手に選ばれる（→P.101）ので要注意。そのつど属性を確認するのが面倒なら『属性攻撃J』をワザと修得しないか、忘れ草で消して、通常攻撃をつねに無属性にするといい。ただし、イフリートの『属性攻撃J』はアビリティ『カーボーナス』の派生条件となっているので注意（→P.84）。



◀●ボタンで属性攻撃から魔法をはずしておけば、通常攻撃の属性は無属性にもどる。

BATTLE

ステータス

STATUS

ステータスも攻撃や防御にジャンクションできるものだが、その性質は属性と大きく異なる。属性がダメージ量を増減させるのに対して、ステータスはキャラクターの行動能力などに影響を与えるのだ。その仕組みを考察してみよう。

2 BATTLE ステータス

ステータス変化

ステータス変化とは、そのキャラクターを特殊な状態にすること。これは右の方法で発生し、ステータス変化の効果を持つ攻撃は「ステータス攻撃」と総称される。各ステータス変化には、受ける側にとって有利なものと不利なものがあり、有利なものは味方に、不利なものは敵に使えば、バトルを効率よく進められるのだ。

■ステータス変化を起こさせる方法

1. 特定の魔法、G.F.、特殊技、コマンド、アイテムを使う
2. 「ST攻撃J」で特定の魔法をジャンクションして通常攻撃を行なう
3. 敵の特定の攻撃を受ける
4. 特定の敵に「たべる」コマンドを使う

ステータス防御

ステータス防御とは、ステータス変化を無効にする能力のことで、無効化する確率を「ステータス防御率」と言う。ステータス変化を防ぐ方法は右の4種類で、おもに①か②を使うことになる。③と④も実用的だが、貴重なアイテムが必要だったり、特定のキャラクターしか利用できないのが難点だ。

■ステータス変化を防ぐ方法

1. 「ST防御J」に特定の魔法をジャンクションする（＝ステータス防御率を上げる）
2. 精神の値を上げる
3. アビリティ「リボン」をセットする
4. 無敵、ヴァリー状態になる

敵に有効なステータス変化とは？

敵に有効なステータス変化を知るため。ラストボス以外の敵を対象に、各ステータス変化を無効化できない敵が何種類いるかを調べてみた。その結果が右の表だ。ステータス変化ではないが、参考として、吹き飛ばし（→P.192）と、割合ダメージ（→P.50）も調査対象に入れてある。表からわかるとおり、無効化できない敵が多いのは、暗闇、体力0、スロウ、吸収といったところ。そのほか、数ではおとるが、即死、毒、石化、沈黙、睡眠も、実用性は高い。

■ステータス変化を無効化できない敵（全124種類を調査）

ステータス変化	無効化できない敵
即死	47種類
毒	49種類
石化	45種類
暗闇	70種類
沈黙	53種類
バーサク	36種類
ゾンビ	45種類
体力0	124種類

ステータス変化	無効化できない敵
睡眠	56種類
スロウ	87種類
ストップ	45種類
死の宣告	51種類
混乱	35種類
吸収	77種類
吹き飛ばし	59種類
割合ダメージ	101種類

ステータス変化を解除する方法

ステータス変化は、その状態に応じた魔法やアイテムを使えば解除できる（詳細はP.60~64のリストを参照）。ちなみに、右表は一度に複数のステータス変化を解除する方法。これらをバトル中に使えるようにしておくと、ステータス攻撃を多用する敵と戦い、一度に複数のステータス変化が発生しても、瞬時にもとの状態にもどせる。

■複数のステータス変化を解除する方法

解除法	解除できるステータス変化
バトルでの時間経過	睡眠、スロウ、ストップ、有利なステータス変化全般
エスナ	戦闘不能、死の宣告以外の不利なステータス変化
デスペル	無敵、ヴァリー以外の有利なステータス変化
万能薬	戦闘不能、スロウ、ストップ、死の宣告、体力0以外の不利なステータス変化
万能薬改、『ちりょう』	戦闘不能以外の不利なステータス変化
エリクサー、ラストエリクサー、『フルケア』	戦闘不能、ゾンビ以外の不利なステータス変化
物理攻撃を受ける	睡眠、混乱
特定の敵を『たべる』	不利なステータス変化すべて
テント、コテージ、宿泊	不利なステータス変化すべて

バトル後も残るステータス変化

戦闘不能、毒、石化、暗闇、沈黙、ゾンビ状態は、バトル後でも効果がつづく。すぐに治療しないと、メニュー画面での行動に制限ができたり（戦闘不能、石化、沈黙、ゾンビ状態が該当）、その状態のまま敵と戦うことになってしまう。

■メニュー画面で表示されるステータス変化のアイコン

毒　石化　暗闇　沈黙　ゾンビ



※戦闘不能状態はアイコン表示がなく、残りHPの文字が灰色（バトル中は赤色）になることで確認可能

ステータス変化が重複したときの処理

ステータス変化は共存可能で、同じキャラクターに複数発生させられる。ただし、以下にあげた3タイプは、特定のステータス変化を解除したり、効果を一時的に消す能力を持つ。これらを利用すると、治療用のアイテムや魔法を使わずに危機を脱することが可能。たとえば、キャラクターがスロウやストップ状態になったときは、エスナなどで治療するほか、ヘイストで効果を入れ替えることもできるのだ。特殊な例では、キャラクターを戦闘不能状態にすることでステータス変化を消し、すぐさま蘇生させるという荒ワザもある。

タイプ① 最後に発生したものを優先する

以下のステータス変化は、グループ内で最後に発生したものしか存在できない。

該当するもの

（ヘイスト、スロウ、ストップ）（オーラ、カーズ）

タイプ② 以前のステータス変化を打ち消す

以下の状態になったキャラクターは、不利なステータス変化がすべて消えるようになっている。

該当するもの

戦闘不能、石化、ヴァリー、無敵

※上記の状態はステータス変化の発生も無効にする。ただし、ヴァリー状態だけは戦闘不能か石化で解除される

タイプ③ 処理に優先順位がある

優先順位が下位のステータス変化が一時的に消されてしまう（効果を発揮しなくなる）、特殊なパターン。

該当するもの

睡眠＞混乱＞バーサク

※治療の処理に優先順位はない

ステータス変化の時間は延長できる？

ステータス変化の発生中に同じ効果を与えても意味はなく、効果時間が延長されることもない。効果を持続させたいなら、効果が切れた直後に再度ステータスを変化させよう。なお、ステータス変化の終了は、キャラクターの外見で判断することになるが、プロテス、シェル、リフレク状態は終了時にメッセージが表示される。

2 BATTLE ステータス

■有利なステータス変化

名前	効果	見た目の変化	ステータス変化を起こすもの					
			魔法	ST攻撃J	G.F.	特殊技	アビリティ	アイテム
ヘイスト	ATBゲージ蓄積速度が通常の約1.6倍に。召喚時間やステータス変化の効果時間もそれに合わせて短くなる	ATBゲージが赤色に。待機中の動作が高速化	ヘイスト	なし	なし	マイティガード	オートヘイスト、とつげき	なし
プロテス	物理攻撃で受けるダメージが半分に減る	物理攻撃を受けると青色のバリアが出現	プロテス	なし	なし	マイティガード、ウォール	オートプロテス とつげき	プロテストー
シェル	魔法攻撃で受けるダメージや回復魔法でのHP回復量が半分に減る	魔法を受けると赤色のバリアが出現	シェル	なし	なし	マイティガード、ウォール	オートシェル	シェルストー
リフレク	魔法を相手パーティー側に跳ね返す。対象はランダムで決定	魔法を受けると黄色のバリアが出現	リフレク	なし	カーバンクル	なし	オートリフレク	なし
レビテト	地属性の攻撃を無効化する	空中に浮遊する	レビテト	なし	なし	マイティガード	なし	なし
リジェネ	HPが一定時間ごとに「最大HPの5%」ずつ回復	なし	リジェネ	なし	なし	マイティガード	なし	なし
ダブル	同じ魔法を一度に2回連続で使用できる	なし	ダブル	なし	ケルベロス	なし	なし	なし
トリプル	同じ魔法を一度に3回連続で使用できる	なし	トリプル	なし	ケルベロス	なし	なし	なし
オーラ	あらゆる状況で▶マークが出現するようになる。一部のモンスターは攻撃力が上昇	全身が金色に光る	オーラ	なし	なし	マイティガード	なし	オーラストーン
防御	受けるダメージを、物理攻撃ならゼロ、魔法攻撃なら半分にする	防御のかまえをとり、光の壁が出現	なし	なし	なし	なし	ぼうぎょ	なし
無敵	すべての攻撃やステータス変化を無効化	全身が半透明になる	なし	なし	なし	インビジブルムーン	なし	[illegible]
ヴァリー	魔法の無限使用などが可能になる（→P.67）	なし	なし	なし	なし	ヴァリー	なし	なし

※有利なステータス変化は戦闘不能や石化状態になると解除されるが、例外もある（下記参照）

アビリティ『オート○○○』によるステータス変化

『オートヘイスト』をはじめ、『〜プロテス』『〜シェル』『〜リフレク』といったアビリティは、バトル中のステータスをつねにその名前のものにする能力を持つ。また、これらの効果は、何をしても解除されないのが特徴。そのため、『オートリフレク』は、セットしたキャラクターが戦闘不能状態になっていても魔法を跳ね返してしまうのだ。



▲『オートリフレク』をセットしたキャラクターを魔法で蘇生させようとする。



▲こんなときでもリフレクの効果で魔法を跳ね返してしまうため蘇生できない。

ステータス変化を防御するもの		解除方法			自然解除		名前
ST防御J	そのほか	魔法	アイテム	そのほか	時間経過	バトル終了	
なし	なし	デスペル、スロウ、ストップ	なし	なし	○	○	ヘイスト
なし	なし	デスペル	なし	なし	○	○	プロテス
なし	なし	デスペル	なし	なし	○	○	シェル
なし	なし	デスペル	なし	なし	○	○	リフレク
なし	なし	デスペル	なし	なし	○	○	レビテト
なし	なし	デスペル	なし	なし	○	○	リジェネ
なし	なし	デスペル	なし	なし	×	○	ダブル
なし	なし	デスペル	なし	なし	×	○	トリプル
なし	なし	デスペル、カーズ	なし	なし	○	○	オーラ
なし	なし	なし	なし	別の動作を行なう	×	○	防御
なし	なし	なし	なし	なし	○	○	無敵
なし	なし	なし	なし	なし	×	○	ヴァリー

2
ステータス
BATTLE

ジャンクションすると複数のステータス防御率が上がる魔法

アビリティ『ST攻撃J』で魔法をジャンクションすると、その魔法を使ったときと同じステータス変化が通常攻撃に付加される。これが『ST防御J』だと、ジャンクションした魔法を使ったときと同じステータス変化を防げるようになるが、右表の魔法なら無関係のステータス変化も防ぐことが可能だ。多くのステータス攻撃を防ぎたいときに利用しよう。

■複数のステータス防御率が上がる魔法

ジャンクションする魔法＼ステータス	即死	毒	石化(石化中)	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	スロウ	ストップ	カーズ	混乱	吸収
ホーリー	○	○	－	－	－	○	○	○	－	－	○	○	○
エスナ	－	○	○	○	○	○	－	○	○	○	○	○	－
リフレク	－	○	○	○	○	○	－	○	○	○	－	○	－
ペイン	－	○	－	○	○	－	－	－	－	－	○	－	－

■不利なステータス変化

名前	効果	見た目の変化	ステータス変化を起こすもの					
			魔法	ST攻撃J	G.F.	特殊技	アビリティ	アイテム
毒	行動のたびにHPが「最大HPの5%~9%（ランダム）」ずつ減少	頭上に緑色のアワが出現	バイオ、ペイン	バイオ、ペイン	グラシャラボラス	溶解液、くさい息、ダークショット	なし	な
石化中	6カウント終了時に石化状態となる	頭上に白色の数字が出現	なし	なし	グラシャラボラス	くさい息	なし	な
石化	全身が石となって行動不能に。受ける攻撃を無効化	全身が灰色に変化。待機中の動作が停止	ブレイク	ブレイク	なし	溶解液、くさい息	なし	な
暗闇	物理攻撃の命中率が大幅に低下する	顔が黒い煙におおわれる	ブライン、ペイン	ブライン、ペイン	グラシャラボラス	溶解液、くさい息、ダークショット	なし	なし
沈黙	「まほう」「G.F.」「ドロー」コマンドが使用できなくなる	頭上に「……」のフキダシが出る	サイレス、ペイン	サイレス、ペイン	セイレーン、グラシャラボラス	溶解液、くさい息、ダークショット	なし	なし
バーサク	自動的に通常攻撃を行ないつづける。攻撃力が約50%増加	全身が赤色に変化。頭上から湯気がのぼる	バーサク	バーサク	グラシャラボラス	くさい息	とつげき	な
ゾンビ	アンデッドタイプのモンスターに近い体質となる（詳細は欄外）	全身が緑色に変化	ゾンビー	ゾンビー	なし	くさい息	なし	な
睡眠	眠ってしまい行動不能になる	頭上から「ZZZ」の文字が出る	スリプル	スリプル	グラシャラボラス	くさい息、ダークショット	なし	なし
スロウ	ATBゲージ蓄積速度が通常の半分に。召喚時間やステータス変化の効果時間もそれに合わせて長くなる	ATBゲージが青色に。待機中の動作が低速化	スロウ	スロウ	グラシャラボラス	くさい息、ダークショット	なし	な
ストップ	ATBゲージの蓄積が止まり、行動不能になる。召喚時間やステータス変化の効果時間も停止	ATBゲージが白色に。待機中の動作が停止	ストップ	ストップ	グラシャラボラス	くさい息	なし	な
カーズ	特殊技コマンドの出現確率がゼロになる	全身が黒ずむ	なし	なし	なし	なし	なし	な
混乱	操作不能となり、おもに敵が有利となる行動を勝手に行なう	全身が横回転しつづける	コンフュ	コンフュ	グラシャラボラス	くさい息	なし	なし
体力0	体力と精神の値が一時的にゼロとみなされる	全身が赤みをおびる	メルトン	なし	グラシャラボラス	溶解液、くさい息	なし	な
死の宣告	8カウント終了時に戦闘不能状態となる。即死の耐性では防げない	頭上に赤色の数字が出現	なし	なし	グラシャラボラス	くさい息	しのせんこく	な
即死	残りHPに関係なく戦闘不能状態になる	なし	デス	デス	なし	くさい息、レベル?デス	なし	デスストー
戦闘不能	行動不能に。ほかの状態とちがい、敵の攻撃対象にならない	地面に倒れる。残りHPの表示が赤色に変化	—	—	—	—	—	—
吸収	与えたダメージのぶんだけ攻撃側のHPが回復する	なし	ドレイン	ドレイン	なし	なし	すいとる	な

※不利なステータス変化は戦闘不能、石化、無敵状態のいずれかになると解除される
※ゾンビ状態の具体的な効果は以下のとおり。ⒶHP回復の効果を受けるとそのぶんHPが減る。ⒷHP吸収効果でのHPが回復する側と減少する側を逆にする。Ⓒ即死や死の宣告のステータス変化を無効にするが、蘇生の効果を受けたときは戦闘不能状態になる（即死の耐性があれば無効化）。Ⓓ聖属性の攻撃で受けるダメージが約2倍に増える

ステータス変化を防御するもの		解除方法			自然解除		名前
ST防御J	そのほか	魔法	アイテム	そのほか	時間経過	バトル終了	
[illegible]ー、エスナ、[illegible]ク、バイオ、[illegible]	無敵状態、リボン	エスナ	毒消し、万能薬、万能薬改、エリクサー、ラストエリクサー、テント、コテージ	フルケア、ちりょう	×	×	毒
[illegible]ナ、リフレク、[illegible]レイク	無敵状態、リボン	エスナ	金の針、万能薬、万能薬改、エリクサー、ラストエリクサー、テント、コテージ	フルケア、ちりょう	×	○	石化中
[illegible]ナ、リフレク、[illegible]レイク	無敵状態、リボン	エスナ	金の針、万能薬、万能薬改、エリクサー、ラストエリクサー、テント、コテージ	フルケア、ちりょう	×	×	石化
エスナ、リフレク、ブライン、ペイン	無敵状態、リボン	エスナ	目薬、万能薬、万能薬改、エリクサー、ラストエリクサー、テント、コテージ	フルケア、ちりょう	×	×	暗闇
エスナ、リフレク、サイレス、ペイン	無敵、ヴァリー状態、リボン	エスナ	山彦草、万能薬、万能薬改、エリクサー、ラストエリクサー、テント、コテージ	ヴァリー、フルケア、ちりょう	×	×	沈黙
ホーリー、エスナ、リフレク、バーサク	無敵、ヴァリー状態、リボン	エスナ	万能薬、万能薬改、エリクサー、ラストエリクサー、テント、コテージ	フルケア、ちりょう	×	○	バーサク
ホーリー、ゾンビー	無敵状態、リボン	エスナ	聖水、万能薬、万能薬改、テント、コテージ	ちりょう	×	×	ゾンビ
ホーリー、エスナ、リフレク、スリプル	無敵状態、リボン	エスナ	万能薬、万能薬改、エリクサー、ラストエリクサー、テント、コテージ	フルケア、ちりょう、物理攻撃	○	○	睡眠
エスナ、リフレク、スロウ	無敵状態、リボン	エスナ、ヘイスト、ストップ	万能薬改、エリクサー、ラストエリクサー、テント、コテージ	フルケア、ちりょう	○	○	スロウ
エスナ、リフレク、ストップ	無敵状態、リボン	エスナ、ヘイスト、スロウ	万能薬改、エリクサー、ラストエリクサー、テント、コテージ	フルケア、ちりょう	○	○	ストップ
ホーリー、エスナ、オーラ、ペイン	無敵状態、リボン	エスナ、オーラ	聖水、万能薬、万能薬改、エリクサー、ラストエリクサー、テント、コテージ	フルケア、ちりょう	○	○	カーズ
ホーリー、エスナ、リフレク、コンフュ	無敵、ヴァリー状態、リボン	エスナ	万能薬、万能薬改、エリクサー、ラストエリクサー、テント、コテージ	フルケア、ちりょう、物理攻撃	×	○	混乱
なし	無敵状態、リボン	エスナ	万能薬改、エリクサー、ラストエリクサー、テント、コテージ	フルケア、ちりょう	×	○	体力0
なし	無敵、ゾンビ状態、リボン	ゾンビー	万能薬改、エリクサー、ラストエリクサー、テント、コテージ	フルケア、ちりょう	×	○	死の宣告
レイズ、アレイズ、ホーリー、デス	無敵、ゾンビ状態、リボン	—	—	—	—	—	即死
—	—	レイズ、アレイズ	フェニックスの尾、メガフェニックス、フェニックスの羽、テント、コテージ	アンジェロリバース、そせい	×	×	戦闘不能
ホーリー、デスペル、トレイン	なし	—	—	—	—	—	吸収

2

ステータス

BATTLE

B A T T L E

特殊技

S P E C I A L A R T S

特殊技とは、キャラクターがピンチになると使用可能になる動作のことで、キャラクターごとに専用の技が用意されている。敵に大ダメージを与えたり、味方を一時的にパワーアップさせるなど、ピンチをチャンスに変えてしまうほどの能力を持っているのだ。

2 特殊技

特殊技の使用条件

右記の条件を満たすと、『たたかう』コマンドの右側に、特殊技が選べることを示すマーク（▶マーク）がランダムで出現する。このときに方向キーを➡に入れ、表示されたコマンドを選べば、特殊技を使うことができるのだ。ただし、カーズ状態になっていると、▶マークが絶対に出現しなくなってしまうので注意。

■特殊技コマンド(▶マーク)の基本出現条件

残りHPが最大値の32%以下（※）になる
または
オーラ状態（→P.60）になる

※サイファーのみ84%。また、割合は下記の条件で変化

ピンチ度による影響

各キャラクターには、▶マークの出現条件や特殊技の性能を変化させる「ピンチ度」という内部パラメータが設定されている。右の条件でピンチ度が上がると、▶マークの出現確率が上昇し、技の性能も上がっていくのだ（→P.66～72）。ピンチ度の影響を示す例として、▶マークを出現させるのに必要なHPの割合が、どんな条件で増えていくのかを下表にまとめてみた。

■▶マークを出現させるのに必要な残りHPの割合(%)の変化

自分の状態	追加値
ゾンビ状態	0
スロウ	6%
毒、石化中、暗闇、沈黙	各12%
死の宣告	18%

戦闘不能状態の味方の数	追加値
なし	0
1	8%
2	16%

※たとえば、自分が毒＋死の宣告状態で、味方ひとりが戦闘不能状態なら、残りHPが最大値の「32（基本値）＋12＋18＋8＝70%」で▶マークが出現。パーティー人数が少なくても上記の条件は変わらない。また、表内の数値は状況により多少増減する

■ピンチ度が上がる条件

Ⓐ 自分の残りHPが少なくなる
Ⓑ 自分が不利なステータス変化を受ける
Ⓒ 仲間が戦闘不能状態になる

特殊技を出す直前にピンチ度が下がると？

特殊技のコマンドを選んでから、そのキャラクターが特殊技を出すまでのあいだに、ピンチ度が下がる行動（HP回復など）をとった場合、技の性能が下がってしまうように思える。しかし、特殊技の性能は、コマンドを決定した時点のピンチ度で決められているため、コマンド入力後ならHP回復などをしても影響はないのだ。

新しい特殊技の修得

特殊技は、キャラクターごとに決められた方法（右表参照）で増やしていくことができる。新しい技を覚えれば、そのぶん戦略の幅が広がるので、すべての技を覚えておきたいところ。修得するのがむずかしい技については、特殊技リスト（→P.66～72）を参考にしてほしい。ちなみに、ラグナ、キロス、ウォード、サイファー、イデアは、使える特殊技が1種類ずつしかなく、新しい技を修得することもできない。

■新しい技の修得方法

名前	修得方法
スコール	武器を改造する（それによりフィニッシュブローの種類が増える）
リノア（アンジェロ）	ペット通信を読み、ステータス画面に追加された技にカーソル合わせ、リノアがパーティーにいる状態で一定歩数移動する
キスティス	青魔法アイテムを使う
ゼル	格闘王を読む（読まなくても表示されないだけで使うことは可能）
セルフィ	なし（技の発動中にランダムで出現）
アーヴァイン	なし（持っている弾薬アイテムで使える技が決まる）

特殊技の特性

特殊技を使えば、通常ではできないような攻撃や補助が行なえるだけでなく、敵や味方の行動順番に割りこむことが可能（→P.51）。さらに、特殊技での攻撃は絶対に命中するので、自分が暗闇状態になったときや、敵の回避率が高いときに威力を発揮する。なお、通常攻撃に付加してある属性やステータス変化が、特殊技の効果に影響することはない。

■特殊技の利点

- **Ⓐ ほかの動作よりも、コマンド入力から発動までの時間差が小さい**
- **Ⓑ 攻撃がかならず命中する**

特殊技コマンドを決定するタイミング

右のような状況では、▶マークが出ているときでも、特殊技を使うのを少しだけ待ったほうが、良い結果を生むことになる。割りこみの能力を考えて、コマンドを決定するタイミングを判断しよう。

■特殊技の使用を遅らせたほうがいい状況

Ⓐ 敵が自分に攻撃してきたとき

特殊技の性能はコマンドを決定したときのピンチ度で決まる。▶マーク出現時に敵が攻撃してきた場合、自分のHPが減った（ピンチ度が上がった）のを確認してから技を出したほうがいい。

Ⓑ 複数のキャラクターに特殊技を使わせたいとき

特殊技を出したいキャラクターが複数いる場合、それぞれのATBゲージが満タンになってから最初の特殊技を出せば、その動作中にほかのキャラクターが▶マークを出現させられる（下欄参照）。

特殊技コマンド（▶マーク）を出しやすくする方法

オーラ状態を利用せずに特殊技コマンド（▶マーク）を出すには、自分のピンチ度を上げる必要がある。しかし、むやみにピンチ度を上げていると、わずかなミスでパーティーが全滅してしまいかねない。ここでは、危険性の少ないピンチ度の上げかたや、特殊技コマンドを出しやすくするテクニックを伝授しよう。

方法① バトル前にHPを減らしておく

ピンチ度を上げるために、敵や味方の攻撃を受けてHPを減らすのは得策とは言えない。下の方法を使えば、バトルをすることなく、残りHPを特殊技が出せるくらいの量まで減らすことが可能だ。



▲まず、最大HPを上げるための魔法やアビリティをはずす。



▲これで、残りHPをそのキャラクターの基本HPまで減らせる。



▲先ほどはずした魔法やアビリティをつけ直せば準備完了だ。

方法② △ボタンを連打する

▶マークが出るかどうかの判定は、△ボタンを押して行動順番を入れ替えたときにも行なわれる。そのため、条件（→P.64）を満たしているときに何度も△ボタンを押せば、手早く▶マークを出現させることが可能だ。さらに、味方に何らかの行動をさせ、そのあいだに△ボタンを連打すると、より効率が上がる。なお、▶マーク出現時は、専用の効果音が鳴り、ウィンドウの切り替えが一瞬できなくなるので、△ボタンを連打していても、反応が早ければ▶マークを見のがさずにすむ。

2 特殊技 BATTLE

特殊技リスト

リストの見かた

❶ 対象……効果がおよぶ範囲。単体（キャラクター1体）と全体（パーティー全員）の2種類。対象が味方か敵かは技ごとに決まっている。
❷ 攻撃力……ダメージ量を決めるための基本値。実際のダメージ量は能力値や属性などによって変わる
❸ タイプ……その特殊技は物理攻撃と魔法攻撃のどちらなのか（→P.50）。なお特殊技の魔法攻撃はリフレク状態では跳ね返されない（「冷徹なる一撃」のみシェル状態でのダメージ半減は可能）
❹ 属性……その特殊技が持つ属性（→P.56）。
❺ ステータス変化……その特殊技で与えることができるステータス変化（→P.58）
❻ 修得用アイテム……その特殊技を修得するのに必要なアイテム。最初から覚えているものは「修得ずみ」と表記。

名前	内容	対象❶	攻撃力❷	タイプ❸	属性❹	ステータス変化❺	修得用アイテム❻	[illegible]
アンジェロラッシュ	[illegible]	敵単体	[illegible]	物理	なし	なし	修得ずみ	
アンジェロリカバー	仲間のHPを「対象の最大HP×62.5%」回復	味方単体			なし	なし	[illegible]	約200秒

2 スコール　連続剣

特殊技リスト

「連続斬り」と、そのあとにランダムで行なう「フィニッシュブロー」で構成されている技。連続斬りでは、画面下に「連続剣バー」が表示され、攻撃タイミングを示すマークが右から左へと流れてくる。このマークが連続剣バー左側のワクに入ったところでR1ボタンを押せば、敵に与えるダメージ量が通常の約1.5倍に増えるのだ（→P.52）。連続斬りの攻撃回数はピンチ度によって変化（一部のボス戦では、攻撃回数とタイミングが専用のパターンに固定）。フィニッシュブローは全4種類で、そのどれを行なうかは、武器ごとに決められた範囲（右表）からランダムで選ばれる。

ピンチ度が上がると？
Ⓐ連続斬りでの攻撃回数（4～8回）が多くなりやすい
Ⓑフィニッシュブローが発動しやすい
Ⓒ発動するフィニッシュブローが表の下側にあるものになりやすい

■武器によるフィニッシュブローの制限（○の技が発動可能）

フィニッシュブロー ＼ 使用武器	リボルバー	キアストレート	カッテングトリガー	フレイムタン	ランスオブスリット	クライム&ペナルティ	ライオンハート
ラフディバイド	○	○	○	○	○	○	○
フェイテッドサークル	―	○	○	○	○	○	○
ブラスティングゾーン	―	―	―	○	○	○	○
エンドオブハート	―	―	―	―	―	―	[illegible]

	名前	内容	対象	攻撃力	タイプ	属性	ステータス変化
	連続剣（連続斬り）	敵に走りよって、剣で何度も斬りつける	敵単体	22×4～8回	物理	なし	なし
フィニッシュブロー	ラフディバイド	下段にかまえた剣をジャンプしながら振り上げる	敵単体	48	物理	なし	なし
フィニッシュブロー	フェイテッドサークル	剣を振りまわし、敵に向けて衝撃波を放つ	敵全体	38	物理	なし	なし
フィニッシュブロー	ブラスティングゾーン	天にかかげた剣から闘気を発して振り下ろす	敵全体	44	物理	なし	なし
フィニッシュブロー	エンドオブハート	斬り飛ばした敵を斬りつづけ、最後に両断する	敵単体	100×17回	物理	なし	なし

連続剣オート処理＆連続剣バー表示の影響

スコールのステータス画面では、特殊技の欄に「連続剣オート処理」と「連続剣バー表示」というふたつの項目がある。

連続剣オート処理は、通常攻撃や「連続剣」で攻撃したときに、R1ボタンの入力なしで自動的に与えるダメージ量が増す機能。ただし、ダメージ量が変わらない"ハズレ"も25%の確率で発生してしまう。

連続剣バー表示では、バーの表示・非表示を決めることができる。バー表示をオフにすると、R1ボタンの入力タイミングをスコールの動きから判断するという、上級者向けの内容に変化。そのかわり、攻撃中でも味方のコマンドを選択できるというメリットが得られるのだ。なお、連続剣オート処理の利用時は、バー表示がオフに固定される。



▲バー表示をオフにすれば、「連続剣」の攻撃中に味方の▶マークを出現させることも可能だ。

BATTLE

リ ノ ア コンバイン

アンジェロ

愛犬・アンジェロの力を借りて攻撃や補助を行なう技。その使用方法から2タイプに分類することができ、▶マーク出現時に使える技（技の種類は修得しているものからランダムで決定）を「任意型」、右表の状況になるとランダムで発動する技を「乱入型」と呼ぶ。なお、技名の「アンジェロ」の部分は、愛犬の名前によって変わる（ペットの名札で変更可能）。

ピンチ度が上がると？	
	Ⓐ任意型で、表の下側にある技が出やすい Ⓑ乱入型の発動確率が高くなりやすい

■乱入型の発動条件

乱入型の技は、パーティーにリノアがいて、以下の条件になるとランダムで発動。「～リカバー」と「～リバース」は、リノアが対象のときほど発動しやすい。

■乱入型「アンジェロ」の発動条件

技名	発動条件
アンジェロラッシュ	リノアが敵からの攻撃を受ける
アンジェロリカバー	味方のいずれかの残りHPが少ない
アンジェロリバース	味方のいずれかが戦闘不能状態になっている
アンジェロサーチ	バトル中にランダムで行なう

	名前	内容	対象	攻撃力	タイプ	属性	ステータス変化	修得用アイテム	修得時間(※1)
乱入型	アンジェロラッシュ	リノアを攻撃した敵に体当たりをする	敵単体	※2	物理	なし	なし	(修得すみ)	——
乱入型	アンジェロリカバー	仲間のHPを「対象の最大HP×62.5%」回復	味方単体	—	——	なし	なし	ペット通信2号	約200秒
乱入型	アンジェロリバース	仲間を蘇生（フェニックスの尾と同じ効果）	味方単体	—	——	なし	(蘇生)	ペット通信4号	約260秒
乱入型	アンジェロサーチ	地面からアイテムを入手（種類はランダム）	—	—	——	—	——	ペット通信5号	約400秒
任意型	アンジェロキャノン	愛犬を武器と一緒に撃ち、大爆発を起こす	敵全体	72	物理	なし	なし	(修得ずみ)	——
任意型	アンジェロストライク	敵を空中に持ち上げ、地面にたたき落とす	敵単体	120	物理	なし	なし	ペット通信1号	約800秒
任意型	インビジブルムーン	月の力で味方を無敵状態にする	味方全体	—	——	なし	無敵	ペット通信3号	約920秒
任意型	ウィッシュスター	リノアとアンジェロが何度も敵に突進する	敵全体	130×8回	物理	なし	なし	ペット通信6号	約1060秒

※1……ワールドマップ上を移動しつづけた場合、技を覚えるのにかかる時間。この場合、約270秒ごとにSeeDの給料を1回得られる
※2……「アンジェロラッシュ」で与えるダメージ量は通常攻撃の約1.5倍

ヴァリー

リノアがヴァリー状態（右記参照）になり、魔法を使う能力が高まるという技。使う魔法がランダムで選ばれてしまうのが難点だが、その種類は攻撃用の魔法に限定される。つまり、リノアには攻撃用の魔法を1種類（しかも強力なもの）しか持たせないようにすれば、「ヴァリー」中はその魔法を約5倍の威力で連発してくれるので、実用性が一気に上がるというわけだ。

ピンチ度が上がると？	
	とくに変化なし

■ヴァリー状態の特徴

Ⓐ戦闘不能または石化状態になるか、バトル終了まで操作不能

Ⓑ所持している魔法（攻撃魔法、不利なステータス変化を起こす魔法、デスペル）のいずれかをランダムで使う

Ⓒ魔法の攻撃力が約5倍に上がる

Ⓓ魔法を使っても個数が減らない

Ⓔ沈黙、バーサク、混乱のステータス変化を無効化する（発動時も含む）

Ⓕ使用できる魔法がないときは通常攻撃をくり返す

『アンジェロ』と『ヴァリー』が使用できる時期

リノアの特殊技『コンバイン』では、DISC 1～2だと『アンジェロ』しか使えないが、DISC 3からは『ヴァリー』との使いわけが可能になる。ただし、DISC 3では、魔女記念館でのイベント（→P.293）が終わるまで、アンジェロがリノアのそばにいないため、『アンジェロ』を使ったり、新しい技を修得することができない。ちなみに、画面上で『アンジェロ』という技名が表示されるのも、魔女記念館イベントが終わってからで、DISC 1～2では『コンバイン』としか表示されない。

■各特殊技が使用できる時期

時期＼技名	アンジェロ	ヴァリー
DISC 3開始まで	○	×
魔女記念館イベント前	×	○
魔女記念館イベント後	○	○

ゼル

デュエル

ゼルの特殊技は、制限時間内なら一方的に敵を攻撃できるというもの。その流れは右のとおりで、コマンドを早く入力すれば、それだけ攻撃回数も増えていく。ただし、「フィニッシュブロー」に位置する技を使うと、時間切れ前でも『デュエル』は終了。使用できる技の派生は下図のように決まっており、出した技から伸びた矢印の先にある技をつぎに出すことができる（未修得の技は表示されないだけで使用は可能）。

ピンチ度が上がると？	制限時間（4秒66、6秒66、9秒33、12秒00のいずれか）が長いものになりやすい ※制限時間に応じて最初に出す技が決まる（下図参照）

■『デュエル』の流れ

1. 制限時間に応じた技（下図のAかB）が自動的に出る
2. つぎの技（1～3種類）の名前とコマンドが表示される
3. いずれかのコマンドを入力
4. 入力した技が出る

（4から2へ戻る／2・3から時間切れ→終了／4からフィニッシュブローを出した→終了）

終了

2

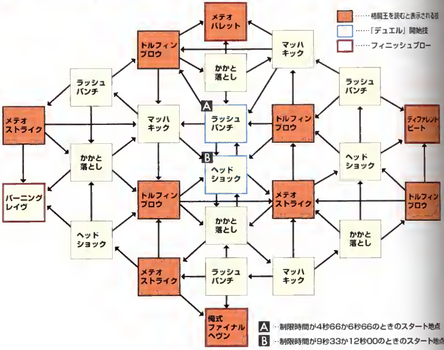
特殊技リスト

BATTLE

名前	コマンド	内容	対象	攻撃力	タイプ	修得用アイテム
ラッシュパンチ	○×	計4発のパンチを左右交互にたたきこむ	敵単体	16	物理	(修得ずみ
ヘッドショック	→←	敵をつかんで頭突きを食らわせる	敵単体	18	物理	(修得ずみ
かかと落とし	↑↓	足を振り上げ、かかとで敵の脳天を打つ	敵単体	20	物理	(修得ずみ
マッハキック	←←○	敵に近づき、右のハイキックを仕掛ける	敵単体	24	物理	(修得ずみ
ドルフィンブロウ	L1 R1 L1 R1	イルカの幻影をともなうアッパーで攻撃	敵単体	28	物理	格闘王00
メテオストライク	↓○↑○	敵を投げ落として割合ダメージを与える	敵単体	(対象の残りHPの25%)	物理	格闘王002
バーニングレイヴ	↓↓↓↓○	地面をなぐり、大爆発を引き起こす	敵全体	48	物理	(修得ずみ
メテオバレット	↑×↓△○	空中で気を集めて敵に体当たりをする	敵単体	52	物理	格闘王003
ディファレントビート	△○×○↑	連続蹴りで敵を吹き飛ばしたあと、踏みつぶす	敵単体	72	物理	格闘王004
俺式ファイナルヘヴン	↑→↓←△	腕に気を集め、惑星一周後に右フック	敵全体	50	物理	格闘王005

（バーニングレイヴ～俺式ファイナルヘヴン：フィニッシュブロー）

※表内のすべての技は属性とステータス変化を持っていない



A …制限時間が4秒66か6秒66のときのスタート地点

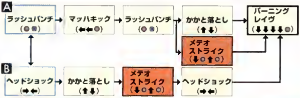
B …制限時間が9秒33か12秒00のときのスタート地点

フィニッシュブロー出現までの最短ルート

フィニッシュブローには、敵単体に大ダメージを与えられるものと、敵パーティー全員を攻撃できるものがある。『デュエル』中は攻撃対象を変えられないので、全体攻撃タイプをうまく活用したい。以下では、各フィニッシュブローの使い道と、その技を出すための最短ルートを紹介していく（最初から表示される技だけで出せるルートも併記）。左ページの図と見くらべて、状況に合った攻撃ルートを考えてみよう。

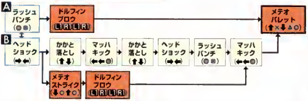
バーニングレイヴ

最初から使える技のなかでは唯一の全体攻撃。ゼルの力の値が高ければ、ゲーム終盤でも役立つ。ただし、最短ルートが長めなので、各技のコマンドはすばやく入力すること。



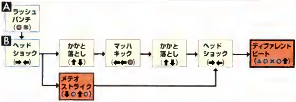
メテオバレット

「ドルフィンブロウ」を使わないと、ルートがかなり遠まわりになってしまうので要注意。ちなみに、中段にあるルートでは、途中で「ディファレントビート」が表示される。



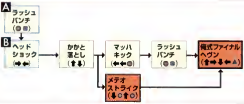
ディファレントビート

「デュエル」中の技で最高の攻撃力を持つため、トドメの一撃に最適。コマンドのボタン操作は「●ボタンから左まわりに1回ずつ押す」と覚えておくと、入力しやすくなるだろう。



俺式ファイナルヘヴン

最終奥義ではあるが、攻撃力は「バーニングレイヴ」よりやや高めな程度で、圧倒的に強力なわけではない。しかし、周囲の敵にできるかぎり多くのダメージを与えたいときには重宝する。



コマンド入力時の注意

「デュエル」中のコマンドで、方向キーをつづけて操作する場合は、そのつどキーから指を離さないと、つぎの入力が認められなくなってしまう。ただし、「俺式ファイナルヘヴン」は例外で、方向キーを↑から右回転させるという操作でもコマンド入力が認められる。

デュエル自動機能の役割

ゼルのステータス画面で「デュエル自動機能」をオンにすれば、表示された技のコマンドが自動的に入力されるようになる（技の種類も自動的に決定）。しかし、ひとつのコマンド入力に1秒強かかるのと、フィニッシュブローが出せる状況で別の技を選ぶことがあるのが難点。

キスティス

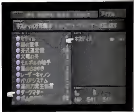
青魔法

青魔法とは、モンスターが使う特殊攻撃とほぼ同じものを、修得&使用する能力のこと。最初は『メーザーアイ』1種類しか使用できないが、青魔法アイテムを使いさえすれば(たとえその特殊攻撃を使うモンスターを見たことがなくても)、新しい青魔法が覚えられる。ほとんどの青魔法には4段階のランクが設定されており、ランクが高くなるにつれて魔法自体の能力が上昇。ランクの高さは、ピンチ度によって決定される。

ピンチ度が上がると?	魔法のランクが高くなりやすい

■青魔法アイテムの用途

青魔法アイテムは、青魔法の修得だけでなく、魔法やアイテムの精製、武器の改造などにも利用できる。青魔法アイテムを手に入れたら、ほかの使い道や、再入手の可・不可を確認しよう。青魔法の修得に使うかどうかを決めるのは、それからでも遅くはない。



▲修得用アイテムは、実用性の高い青魔法のものほど入手しづらい。修得に使うか、ほかの用途のために温存するか、思案のしどころ。

名前	内容	対象	攻撃力 ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	タイプ	属性	ステータス変化	修得用アイテム
メーザーアイ	目から2本の光線を撃つ	敵単体	40	48	58	64	魔法	なし	なし	(修得ずみ)
超振動	広範囲に音波を放つ	敵全体	27	33	40	48	魔法	なし	なし	クモの糸
電撃	全身から稲妻を放射する	敵全体	30	36	44	50	魔法	雷	なし	ドラゴンのかけら
レベル?デス	レベルが特定の倍数である敵を即死させる	敵全体	※1	※1	※1	※1	魔法	なし	即死	呪いの爪
デジョネーター	敵を次元のかなたに消す	敵単体	0	0	0	0	魔法	なし	(吹き飛ばし)	ブラックホール
アクアブレス	大量のアワで敵を包む	敵全体	50	70	80	100	魔法	水	なし	水の結晶
マイクロミサイル	大型の誘導弾で敵に割合ダメージを与える	敵単体	(※2)	(※2)	(※2)	(※2)	魔法	なし	なし	ミサイル
溶解液	有毒な液体をあびせる	敵単体	30	38	44	52	魔法	なし	(右表)	謎の液体
ガトリング砲	目から弾丸を連続発射	敵単体	60	80	100	120	物理	なし	なし	牙式連発銃
ファイヤーブレス	両腕から炎を吹き出す	敵全体	70	90	100	120	魔法	炎	なし	火竜の牙
くさい息	有害な息を吐きかける	敵全体	0	0	0	0	魔法	なし	(右表)	モルボルの触手
ホワイトウインド	味方のHPを「キスティスの最大HP−残りHP」ぶん回復	味方全体	—	—	—	—	—	なし	なし	風のささやき
ホーミングレーザー	6本の光線を発射する	敵単体	100	150	200	250	魔法	なし	なし	レーザーキャノン
マイティガード	味方に複数の有利なステータス変化を発生	味方全体	—	—	—	—	—	なし	(右表)	バリアシステム
レイ・ボム	目から地面に光線を撃ち、大爆発を起こす	敵全体	80	90	100	110	魔法	なし	なし	高出力発生装置
ショックウェーブパルサー	核爆発で敵に攻撃する(ダメージ上限無視)	敵全体	150	200	200	250	魔法	なし	なし	ダークマター

※1 「レベル?デス」の対象となる敵のレベルは、ランク1なら4の倍数、ランク2なら3の倍数、ランク3なら2の倍数、ランク4なら1の倍数(=全レベル)となる。なお、「?」の数字は画面には表示され[illegible]
※2 「マイクロミサイル」のダメージ量(対象の残りHPの%)は、ランク1なら50%、ランク2なら75%、ランク3なら87.5%、ランク4なら93.75%

■「溶解液」のステータス変化
(○の効果からランダムで選ばれた数種類が発生)

ステータス変化 \ ランク	1	2	3	4
毒	○	○	○	[illegible]
暗闇	—	○	○	[illegible]
沈黙	—	—	○	[illegible]
体力0	—	—	○	○
石化	—	—	—	○

■「くさい息」のステータス変化
(○の効果からランダムで選ばれた数種類が発生)

ステータス変化 \ ランク	1	2	3	4
毒	○	○	○	[illegible]
暗闇	○	○	○	[illegible]
沈黙	○	○	○	[illegible]
睡眠	○	○	○	[illegible]
スロウ	○	○	○	[illegible]
混乱	○	○	○	[illegible]
バーサク	—	○	○	[illegible]
ストップ	—	○	○	[illegible]
石化中	—	○	○	[illegible]
石化	—	—	○	[illegible]
ゾンビ	—	—	○	[illegible]
体力0	—	—	—	[illegible]
死の宣告	—	—	—	[illegible]
即死	—	—	—	[illegible]

■「マイティガード」のステータス変化
(○の効果からランダムで選ばれた数種類が発生)

ステータス変化 \ ランク	1	2	3	4
プロテス	○	○	○	[illegible]
シェル	○	○	○	[illegible]
リジェネ	—	○	○	[illegible]
ヘイスト	—	○	○	○
レビテト	—	○	○	○
オーラ	—	—	○	○

ルフィ　スロット

の技のコマンドを選ぶと、使う魔法の種連続使用する回数（1〜3回）がランダム選ばれ、表示される。「はなつ」を選択すその魔法を使うが（対象はランダムで決「やりなおし」で魔法と回数を選び直すも可能。ランダムで選ばれる魔法の種類セルフィが持っている魔法とは関係なく、確率で専用魔法（下表）が出ることもある。お、「スロット」で使ったからといって、その魔法の所持個数が減ることはない。

ピンチ度がよがると？
Ⓐ強い魔法が出やすい
Ⓑ魔法の連続使用回数が多くなりやすい
◆セルフィのレベルが高いときも、強い魔法が出やすくなる

■「やりなおし」をするコツ

「やりなおし」は、使いたい魔法が出るまでくり返すのが基本。しかし、そのあいだもバトル中の時間は進んでしまうので、あらかじめ別のキャラクターにG.F.召喚などの動作時間が長い攻撃を出させておくといい。その動作中なら安全に「やりなおし」ができる。



▲G.F.召喚時はバトルの進行が最低でも30秒ほど停止する。そのあいだに「やりなおし」を選んで、使いたい魔法を出現させよう。

名前	内容	対象	攻撃力	タイプ	属性	ステータス変化
フルケア	味方全員にHP全回復＋不利なステータス変化を治療	味方全体	——	—	なし	（ステータス治療）
ウォール	岩の壁を呼び出し、味方の防御力を上げる	味方全体	——	—	なし	プロテス＋シェル
レビテガ	レビテトの強化版。敵をかなたに飛ばす	敵全体	0	魔法	なし	（吹き飛ばし）
ジエンド	周囲を花畑に変えて敵の人生を完結させる	敵全体	0	魔法	なし	即死※耐性無視

エンド」はアンデッドタイプのモンスターには無効

アーヴァイン　ショット

限時間内に手持ちの弾薬アイテムを連続射できる技。ただし、弾薬の種類ごとに連射できるペースが異なり（下表参照）、攻撃高い弾薬ほど連射間隔は長めとなる。技わるまで、弾薬の種類を変えることはでないが、攻撃対象は発射のたびに変更するが可能だ。ちなみに、Ⓧボタンを押せばト」を強制終了させられる。

ピンチ度がよがると？
制限時間が長くなりやすい

■連射中の注意

この技の使用中に敵のHPがゼロになると、以後はその敵に与えるダメージ量が「0」となる。それ以上攻撃するのは無意味なので、すぐに攻撃対象を変えるか、Ⓧボタンで技を強制終了させて、弾薬のムダづかいをなくそう。



▲ダメージ量がゼロになるのは、攻撃を防がれたのではなく、敵のHPがなくなった証拠。

名前	使用弾薬	内容	対象	攻撃力	連射間隔	タイプ	属性	ステータス変化
ーマルショット	通常弾	敵に向けて曲撃ちを行なう	敵単体	17	0.7秒	物理	なし	なし
クレーブショット	散弾	広範囲に拡散する弾を発射	敵全体	14	0.7秒	物理	なし	なし
ダークショット	暗黒弾	有害物質を含んだ弾を撃つ	敵単体	14	0.7秒	物理	なし	毒＋暗闇＋沈黙＋睡眠＋スロウ
フレイムショット	火炎弾	発火性の弾で爆発を起こす	敵全体	40	1.2秒	物理	炎	なし
キャニスターショット	破壊弾	小型の爆薬を敵に撃ちこむ	敵単体	60	1.9秒	物理	なし	なし
クイックショット	速射弾	高速連射が可能な弾を発射	敵単体	7	0.2秒	物理	なし	なし
アーマーショット	徹甲弾	防御力無視の光線を放つ	敵単体	80	1.8秒	物理	(防御力無視)	なし
ハイパーショット	波動弾	極太のレーザーを照射する	敵単体	120	1.9秒	物理	なし	なし

そのほかのキャラクター

ラグナ、キロス、ウォード、サイファー、イデアもそれぞれ1種類ずつ、専用の特殊技を持っている。しかし、それらの技は、コマンドを選ぶ→技が出る→終わり、というシンプルなシステムになっており、前ページまでの6人の特殊技のような固有の要素はない。

余談だが、サイファーは、ほかのキャラクターよも特殊技の▶マークを出すのに必要なHPの範囲が広めになっているため（→P.64）、特殊技を使うチャスが多い。しかし、シナリオの関係上、ザコ敵にしか使えないのは、まさに技名どおりといったところ。

キャラクター	技名		内容	対象	攻撃力	タイプ	属性	ステータス変化
ラグナ	リミット	デスペラード	手榴弾を投げ、機関銃を乱射したあとに手榴弾の爆発でトドメ	敵全体	140	物理	なし	なし
キロス	リミット	ブラッドペイン	敵に向かって走り、両手の武器カタールで敵を斬りきざむ	敵単体	25×6回	物理	なし	なし
ウォード	リミット	マッシヴアンカー	天高く跳び上がり、武器に乗ったまま落下して大爆発を起こす	敵全体	150	物理	なし	なし
サイファー	始末剣	雑魚散らし	炎魔法で敵をひるませ、振りまわした剣から衝撃波を発して斬る	敵全体	80	物理	なし	なし
イデア	魔導	冷徹なる一撃	魔力で巨大な氷柱を作り、上空から落として敵を突き刺す	敵単体	120	魔法	なし	なし

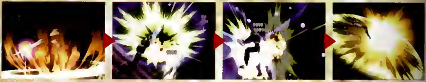
特殊技ビジュアルギャラリー

コーナーの最後を飾るのは、特殊技のなかでも修得するのがもっともむずかしい「最終奥義」のキャラクター別写真集（特殊技が1種類しかないキャラクターはその技を掲載）。最終奥義だけあって、どの技の演出も見ごたえたっぷりだ。各技のリストを参考にしながら修得して、ぜひ自分の目で実際の動きを見てほしい。

エンドオブハート

スコール

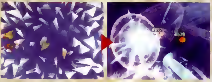
発動前の攻撃（連続斬り）も含めれば、20万以上のダメージを与えることが可能な超級奥義。最後の一撃で広がる爆炎が美しい



ウィッシュスター

リノア

空間を切り裂いて宇宙にワープするシーンは必見。体当たりの連発も爽快感高し。



ジエンド

セルフィ

お笑い技のようだが、じつはオメガウェポンやラストボスをも倒してしまう即死攻撃。



俺式ファイナルヘヴン

ゼル

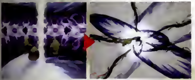
『FFⅦ』におけるティファの究極リミット技をアレンジした（しすぎた）もの。飛空艇よりも速く惑星一周できるゼルの脚力に脱帽。



ショックウェーブパルサー

キスティス

青魔法の最終奥義はラストボスの特殊攻撃。敵全体に1万以上ものダメージを与えられる。



ハイパーショット

アーヴァイン

極太のレーザーを照射する。見た目はハデだが、威力的には速射弾や徹甲弾のほうが上か。



デスペラード

ラグナ

ロープにぶら下がりながらの銃撃という、アクション映画顔負けの全体攻撃。銃を乱射するときのラグナの無表情な顔がこわい？



ブラッドペイン

キロス

身体を回転させながら、瞬時のうちに6回攻撃。動きが速いので、見のがさないように。



マッシヴアンカー

ウォード

マッシヴ（massive＝大規模）の名のとおり、威力は絶大。でも、見た目はコミカル。



雑魚散らし

サイファー

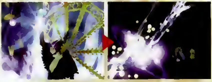
魔法と剣の複合技。ゲームのオープニングでも、似たような攻撃をスコールに使う。



冷徹なる一撃

イデア

DISC 1最後のムービーでイデアが使った攻撃だが、氷柱がより巨大になっている。



「リアルタイムポリゴンのモーションはすべて手作業でつけているんです」



FF VIII Creator Interview ②

バトルチーム

BATTLE TEAM

システムが変化した理由

――モンスターにレベルがあるのは『FF』初の試みですね。

原田 開発がはじまったばかりのころ、マップ上を実際にモンスターが歩いていて、ぶつかるとバトルになるという企画案があったんです。それを実現しようとすると、容量の関係でモンスターの種類をそんなに増やせない。そこで、同じ敵でもレベルの段階ごとに動きや思考を変えて、ちがった戦いかたをさせようとしたんですが、その名残ですね。当時は、バトル回数を極端に少なくして、1回のバトルに重みを持たせるというアイデアもあったんですよ。

――これまでは全キャラクターが使えていた『ぼうぎょ』や『アイテム』といったコマンドがアビリティとして独立してますけど、これはどういう意図から？

原田 最初は画面の下が全部ウィンドウで、見た目が前作と似ていたんです。その雰囲気を変えるために、背景を見せるようにして、コマンド関係のウィンドウを小さくすることになりまして。それで『ぼうぎょ』などの基本的なコマンドも、アビリティにしたわけです。

――前作とくらべると、バトル中のカメラワークも多彩になっているようですが。

安井 そうですね。魔法だと、詠唱部分だけでも24種類、そのあとの攻撃時の視点も同じくらい用意しています。今回は最初にカメラワークのエディタを組んで、それで実際の画面を見ながら動きを設定できたので、短時間で効果的なカメラワークが作れました。動きの制限も少なくなったんで、凝ったアングルのものも入ってますよ。

――安井さんはカードゲームも担当されてますね。

安井 カードゲームは最初、単にカードを集めるだけで、アイテムに変化させるという要素はなかったんです。でも、それだとあまりにもゲームから独立したものになってしまうんで、積みこんでアイテムに変化できるようにしてもらいました。早解きに活用してほしいですね。

――レアカードを取られたら、相手がそのカードを使ってくるんですよね。とても現実的な感じを受けました。

安井 取られたからリセットじゃなくて、何度も対戦して取り返す、というふうにしたかったんで。ルールが変わったりとか、わりと新しい仕組みを作れたと思うので、イベントの合間に楽しんでもらえたらうれしいですね。

セルフィの×××

――キャラクターが8頭身になったことで、リアルタイムポリゴン（プレイヤーが操作するキャラクターなど）のモデルを作るのに何か影響はありましたか？

栢野 頭身が上がったおかげで、髪型とかを自然な感じで表現できるようにはなったのですが、キャラクターに使えるポリゴン数が『VII』のときよりも少なかったので、少し苦労しました。あとは、サブキャラクター（街の人、動物）などを、メインキャラクターに合わせて違和感ないように、前作のときよりもていねいに作ってます。

――ポリゴンモデルに関してだと、前作から一番進化した部分はどこでしょう？

栢野 今回は、ムービー、バトル、フィールド、ワールドマップのキャラクターの見た目を統一することが課題でした。一応、全部モデルがちがうんですよ。あと、テクスチャーを貼ったことと、スキン処理（



キャラクターモデリング・ディレクター
栢野智博
担当●バトルやフィールドでのキャラクターのモデリング



バトルエフェクト・ディレクター
高井慎太郎
担当●G.F.召喚シーンを含んだ[illegible]エフェクトやグラフィ・ク



モーション・ディレクター
神藤辰也
担当●バトルやフィール[illegible]のキャラクターのモーション

をなくす技術）を使ったことの2点です。でも、これって『パラサイト・イヴ』でもやってるんですけどね。

──聞いた話だと、セルフィのスカートのなかにもテクスチャーが貼られているそうですけど……。

神藤 ええ（笑）。

高井 完成直前バージョンまでは、ライブラの画面でセルフィを縦回転させられたんですよ。みんな一度はやってたという（笑）。でも製品版ではカットされちゃった。

──今回のモデリングで自信作はどれですか？

神藤 実際のゲームには登場しませんが、[illegible]のモンスターというのがいるんですよ。ほかのモデルができるまでテスト[illegible]で出していたものなんですが、野村がラフに描いたイラストのゆがんだラインまで再現してます（笑）。

神藤 モーションも気合い入れて作ったんですよ。5分で[illegible]の][illegible]がまたよかったりして（笑）。いま思えば、それがコヨコヨに受け継がれているのかも……。

──そうそう！ 結局コヨコヨって何なんですか？

神藤 単なる宇宙人ですね。あれは、1回消えそうになったけど、野村の大英断で入れろーって（笑）。

高井 一応、世界の謎があれで明かされるという設定だったんです。モアイもミステリーサークルもキャトルミューティレーションも、宇宙人のしわざだったという（笑）。

──今回、バトルにかぎらず、リアルタイムポリゴンのモーションがすごくリアルですよね。

神藤 前作のときは、動きの過程を省略した部分がかなりあったんですが、そこを全部作りこんで人間の動きをそのまま再現するというのが、今回のコンセプトでした。キャプチャーは使わずに、す[illegible]手作業でモーション[illegible]ってるんですよ。ムー[illegible]チームがモーションキャプチャーしている現[illegible]デオを見て、その[illegible]に似せて作ってるんです。ムービーとリアルタイムポ[illegible]の挙動に開きがないように、ということで。

高井 動きの説明をするために、神藤がスタッフのうしろ[illegible]動いてみせるんだけど、はたから見るとアヤしい[illegible]見える（笑）。

──[illegible]ゃあ、リノアがかわいげに歩くポーズなんかも……

神藤 結構やってますよ（笑）。

──あと、バトルと言えば忘れちゃいけないのがG.F.召喚時の演出ですが、毎回いろんなネタが出てきて感心します。

高井 G.F.召喚デモは野村がアイデアを出すんですが、話のノリで決まっちゃうことが結構多いんです。ブラザーズなんて、雑談中に突如「ジャンケンだ、アト出しだ」って決まって（笑）。

柘野 「ジャンケン用の手のモデル作らなきゃ」ってあわてたり（笑）。

──前作では1分半という長い召喚デモがありましたが、今回はそれを超えようという気持ちはあったんですか？

高井 あれはいろいろ言われたんで（笑）、最初から時間は短くしようと決めてました。で、今回のG.F.はみんな等価値ということで、20〜30秒くらいで統一してます。まあ、エデンだけは飛び抜けてるんですけど、あれは隠しG.F.だから。別に1分半を超えようと考えてたわけじゃないです。……でも10秒くらいは長いかな。

──やっぱり気にしてる（笑）。

高井 まあ、今回は「おうえん」があるんで、見てるだけってことにはならないですし……。それよりもドローのエフェクト。あれ、最初はすごく長かったんです。ひととおり作ってから自分でテストプレイしたら、長すぎてダレちゃって、こりゃダメだってことで短くしたんです。モーションも、一番早く終わる『ぼうぎょ』用のものを流用したり。体験版とくらべれば、どう変わったかがわかりますよ。

──そういえば、セルフィの特殊技「スロット」に、パセントとカタストという魔法があったそうですね。

「セルフィには、4コママンガを使った魔法があったんですよ」

高井 時間の関係でカットしたんですね。パセントは、上からおもりを落とす[illegible]、[illegible]は、セルフィが描いたラフな絵の4コマ[illegible]いく魔法で、敵に襲われたセルフィが怒っ[illegible]反撃したらドカーンって内容（笑）。セルフィ[illegible]でもアリだったから、ネタを考えるのが楽しかったなあ（笑）



バトルプログラマー
原田　弘
担当●バトルのメイン・プログラ[illegible]もに内部計算を手がける



バトルプログラマー
安井健太郎
担当●[illegible]



FINAL FANTASY VIII ART GALLERY #4

CHAPTER 3
JUNCTION
ジャンクション



FINAL FANTASY VIII ART GALLERY #5

ジャンクションシステム

JUNCTION SYSTEM

G.F.や魔法を装備することで、キャラクターの戦闘能力を上げたり、アビリティの修得＆活用が可能となる──これが本作最大の特徴とも言えるジャンクションシステムだ。まずは、その基礎から解説していこう。

3 JUNCTION ジャンクションシステム

ジャンクションの基礎知識

各キャラクターは、G.F.と魔法をジャンクションすることが可能で、それによって右のようなメリットが得られる。ここで重要なのは、G.F.抜きだと魔法のジャンクションができないという点。魔法のジャンクションが可能となるジャンクションアビリティ（→P.108）を、G.F.に覚えさせておく必要があるのだ。

■ジャンクションで得られるメリット

ジャンクションするもの	ジャンクションによる効果
G.F.	G.F.の召喚が可能になる、魔法のジャンクションが可能になる、アビリティを修得＆使用できる
魔法	能力値が上がる、属性攻撃＆防御が可能になる、ステータス攻撃＆防御が可能になる

ジャンクションの行ないかた

ジャンクションは、メニューのジャンクション画面で、基本的にG.F.→魔法の順で行なう。G.F.をジャンクションすれば、そのG.F.が修得したアビリティを利用する（セットする）ことが可能となる。ただし、複数のキャラクターが同じG.F.を同時にジャンクションすることはできない。

魔法のジャンクションは、ジャンクションする魔法を個別に決めるほか、「さいきょう」コマンドで自動的に分配することもできる。分配方法は、力重視の「たたかう」、魔力重視の「まほう」、HP重視の「ぼうぎょ」から選ぶことが可能（→P.101）。

G.F.と魔法をジャンクション後、修得ずみのアビリティをセットすれば、ひととおりの作業は完了だ。

■ジャンクションの手順

メニュー画面で「ジャンクション」を選ぶ
↓
「ジャンクション」→「G.F.」の順にコマンドを選択
↓
G.F.をジャンクションする
↓
「まほう」でジャンクションする魔法を指定 ← 「さいきょう」で魔法をジャンクション
↓
アビリティをセット

すべてのジャンクションを移し替える方法

パーティーのメンバーが変わった場合、パーティーからはずれたキャラクターがジャンクションしていたG.F.や魔法を、現パーティーのメンバーに受け渡さなければならない（バトルをしないなら不要）。この作業が必要とされるケースは比較的多いので、G.F.や魔法の受け渡しが効率よく行なえる手順を覚えておきたいところ。

オススメなのが右にある方法で、これを1キャラクターずつ行なうと効率がいい。ただし、この作業をするときに、送り手側と受け手側が持っている魔法の合計が32種類（所持可能数の限界）を超えると、超過分の魔法は移せなくなってしまうので注意しよう。

効率のいいジャンクション移動手順

受け手側が「まほう」→「すべてもらう」で送り手側の魔法を入手
▼
送り手側がジャンクションしているG.F.を「ジャンクション」→「はずす」→「すべて」ではずす
▼
受け手側が「ジャンクション」でG.F.と魔法をジャンクションして、アビリティをセットする

ガーディアン・フォース（G.F.）
GUARDIAN FORCE

ガーディアン・フォース（本書ではG.F.と表記）は、バトル中に活躍するのはもちろん、キャラクターに有利に働く各種アビリティを修得してくれる、冒険に欠かすことのできない存在だ。G.F.を使いこなし、戦闘能力を極限まで高めたい。

G.F.の役割

バトル中にG.F.を召喚すると、G.F.が召喚者の護衛（右記の®参照）をしたうえで敵への攻撃を行なってくれる。また、G.F.の活躍の場はバトル中だけではなく、覚えたアビリティによっては、キャラクターの能力値を上げる魔法のジャンクションを可能にしたり、メニュー画面での行動を増やすことができるのだ。

G.F.が可能なこと

Ⓐ召喚魔法を使う（効果はG.F.ごとに異なる）
Ⓑ召喚時間中はキャラクターへのダメージをかわりに受ける
ⒸEXPを得てレベルアップする
ⒹAPを得てアビリティを覚える
Ⓔ覚えたアビリティをキャラクターに利用させる

G.F.の召喚

アビリティ『G.F.』をセットすれば、ジャンクションしているG.F.のどれかを呼び出すことが可能になる。まず、バトル中、召喚するG.F.を『G.F.』コマンドで選ぶと、召喚者のATBゲージが「召喚ゲージ」に変わる。これは、G.F.が召喚されるまでの時間（召喚時間）を表したもので、召喚ゲージがゼロになればG.F.が召喚されるのだ。召喚時間中のキャラクターは逃げる以外の行動ができなくなるが、召喚者に与えられるダメージはG.F.がかわりに受けてくれる。G.F.は、召喚魔法を利用するだけでなく、残りHPが少ないキャラクターを護衛させるという使い道もあるわけだ。ただし、召喚時間中にG.F.のHPがゼロになると召喚は中断され、そのG.F.は戦闘不能状態になってしまう（超過分のダメージが召喚者に与えられることはない）。G.F.の召喚に回数制限はないが、戦闘不能状態のG.F.を召喚することはできないので注意しよう。

■G.F.召喚時間中の注意

Ⓐステータス変化の肩がわりはできない

召喚者に対するダメージはG.F.がかわりに受けてくれるが、ステータス変化は召喚者に与えられてしまう。もしも召喚者が操作不能の状態になったり、沈黙状態になると、そのG.F.の召喚は中断されてしまうのだ（ストップ状態のみ一時停止）。なお、沈黙状態では「G.F」コマンドの選択も不可能になる。

Ⓑダメージ量は召喚者の能力値で決まる

G.F.が受けるダメージの量は、あくまで召喚者の能力値や属性防御から算出される。そのため、召喚者の防御力が低いときに攻撃を受けたり、召喚者の残りHPが多い状態で割合ダメージ（→P.50）を受けると、G.F.のHPが大幅に減ってしまう。とくに、割合ダメージの攻撃を使う敵と戦うときは注意。

Ⓒバトル中はG.F.の回復や蘇生が基本的に不可能

G.F.の回復や蘇生が可能な「G.F.回復アイテム」は、バトル中だと使用できない。残りHPが少ないG.F.を召喚するときは、そのことを忘れずに。唯一『コモーグリ』コマンドならバトル中の回復＆蘇生が可能だが、使用条件が限定されており（→P.92）、使用時に所持ギルが減ってしまう（→P.147）のが難点。

■「おうえん」の効果

アビリティ「おうえん」を修得したG.F.は、召喚デモ中に●ボタンを押すごとに、画面右下の%表示（SELECTボタンで確認可能）が1ずつ増えていき、応援の制限時間が切れたときの%表示分だけ、召喚魔法のダメージを増やすことができる。ダメージ倍率は初期値が75%で（●ボタンを1回も押さなければ100%となる）、最大250%まで上げられるが、×マーク表示中に●ボタンを押すと75%に下がってしまう。×マークの出現タイミングは不定だが、0.5秒ほど点滅しながら出現するので、その間にボタン入力をやめれば倍率を下げずにすむ。右表は各G.F.の応援可能時間の一覧。参考までにボタンを秒間10回前後のペースで押したときの倍率（目標倍率）も併記しておいた。

「おうえん」が可能な時間の個体差

名前	応援可能時間	目標倍率	名前	応援可能時間	目標倍率
ケツァクウァトル	13.3秒	180%	パンデモニウム	22.8秒	240%
シヴァ	12.9秒	180%	アレクサンダー	22.1秒	230%
イフリート	13.0秒	180%	グラシャラボラス	22.9秒	240%
セイレーン	17.6秒	200%	バハムート	22.1秒	230%
ブラザーズ	19.3秒	220%	トンベリ	14.0秒	190%
リヴァイアサン	21.4秒	230%	エデン	72.6秒	250%

※表にないGFは応援することができない。また、応援可能時間には×マークの表示時間も含まれる

G.F.との相性

各キャラクターには、それぞれのG.F.との「相性」というものが設定されている。相性はG.F.の召喚時間に影響し、相性が高いG.F.ほど早く召喚することが可能だ（右図参照）。相性の初期値は500で、下記にあるさまざまな条件により、最高で1000、最低でゼロまで増減するようになっている。

■相性による召喚時間のちがい

相性 0	16.8秒
相性 500	10.2秒
相性 1000	2.8秒

※バトルスピードが初期設定の場合

相性を上げるには？

入手しているG.F.との相性は右の条件によって増減する（ジャンクションしているかどうかは無関係）。多少のデメリットはあるが、召喚で相性を上げるのが効率的だろう。アイテムでの相性上げは、ダイナモ石や南極の風といった専用のアイテムで行なえるが、ラブラブG以外の使用はデメリットが大きめなので多用は厳禁。魔法での相性変化は、影響するG.F.の数も増減量も少ないので、あまり気にしなくていい。

■相性を上げる方法とそれによるデメリット

方法	相性が上がるG.F.	上昇量	デメリット
G.F.を召喚する（※1）	召喚したG.F.	20	ほかのG.F.との相性が1~2減少 属性が対立するG.F.なら10減少（※2）
特定の魔法を使う	対応したG.F.	1~3	魔法の効果と対立するG.F.との相性が1~2減少
特定のアイテムを使う	対応したG.F.	1~3	ほかのG.F.との相性が1~2減少
ラブラブGを使う	所持G.F.すべて	20	なし

※1……召喚時間中にバトルが終了したときは変化なし
※2……エデン召喚時のみ、エデンとの相性が2上がり、ほかのG.F.との相性も1上昇

■相性に関するG.F.の個体差

対象となるG.F.	相性を上げる魔法	相性を下げる魔法	そのG.F.の相性だけを上げるアイテム	相性を大幅に下げるG.F.
ケツァクウァトル	サンダー系、エアロ、トルネド	ウォータ	ダイナモ石	リヴァイアサン
シヴァ	ブリザド系	ファイア系	南極の風、北極の風	イフリート
イフリート	ファイア系	ブリザド系	ボムのかけら、赤い牙	シヴァ
セイレーン	スロウ、ストップ、ST魔法（バイオ、メルトン以外）	エスナ、デスペル	沈黙の粉	カーバンクル
ブラザーズ	フレア、クエイク、メテオ、アルテマ	エアロ、トルネド、レビテト	恐竜の骨	パンデモニウム
ディアボロス	フレア、グラビデ、メテオ、アルテマ	エスナ、デスペル、プロテス、シェル、リフレク	鉄球	なし
カーバンクル	生命魔法（ゾンビー、デス以外）、サポート魔法（デスペル、ドレイン以外）、ヘイスト、ダブル、トリプル	ゾンビー、デス、デスペル、スロウ、ストップ、ST魔法（バイオ、メルトン以外）	竜の皮	セイレーン
リヴァイアサン	ホーリー、フレア、ウォータ、メテオ、アルテマ	サンダー系	サカナのヒレ	ケツァクウァトル
パンデモニウム	エアロ、トルネド、アルテマ	ウォータ	風切り羽、風車	ブラザーズ
ケルベロス	サポート魔法（ドレイン以外）、ヘイスト、ダブル、トリプル、アルテマ	スロウ、ストップ、ST魔法（バイオ、メルトン以外）	竜のウロコ	なし
アレクサンダー	ケアルガ、リジェネ、レイズ、アレイズ、ホーリー	バイオ	月の石	グラシャラボラス
グラシャラボラス	ゾンビー、デス、スロウ、ストップ、ST魔法（ペイン、メルトン以外）、アルテマ	ホーリー	毒の牙、毒の粉	アレクサンダー
バハムート	ホーリー、フレア、トルネド、クエイク、メテオ、アルテマ	なし	賢者の石	なし
サボテンダー	なし	なし	サボテンのトゲ	なし
トンベリ	なし	なし	ほうちょう	なし
エデン	ホーリー、フレア、トルネド、クエイク、メテオ、アルテマ	ケアル系、リジェネ、レイズ、アレイズ、ファイア、ファイラ、ブリザド、ブリザラ、サンダー、サンダラ、サポート魔法（ドレイン以外）ヘイスト、スロウ、ダブル、トリプル	なし	なし

G.F.のレベル

G.F.もキャラクターと同様にバトルでEXPを得ることができ、獲得したEXPが500（右のような例外あり）を超えるごとにレベルアップする。G.F.がレベルアップすると、G.F.の最大HPと召喚魔法の攻撃力が上がり、パーティー全体の戦闘能力がアップしていく。また、一部のG.F.（シヴァ、イフリート、セイレーン、ケルベロス）は、特定のレベルに達することで、新しいアビリティが発生するようになっている。なお、個々のG.F.のレベルは、100まで上げることが可能だ。

G.F.のレベルアップに必要なEXP　500
※セイレーン、カーバンクル、ケルベロスは400。エデンは1000

G.F.がレベルアップすることで変わるもの
Ⓐ最大HPが増える
Ⓑ召喚魔法の攻撃力が上がる
Ⓒ新しいアビリティが発生する（一部のG.F.のみ）
Ⓓ精製できるアイテムが増える（→P.113）

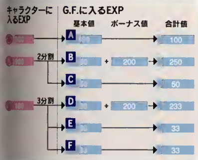
G.F.に入るEXPの量

キャラクターの獲得EXPと同じく（→P.54）、G.F.に入るEXPにも「基本値」と「ボーナス値」がある。それぞれの数値がどのように計算されているかは、右の解説と下の図を見てほしい。G.F.を早く成長させたければ、ひとりあたりにジャンクションするG.F.の数を減らすことも大事だが、育てたいG.F.に敵を倒させてボーナス値を得ていくほうが効率はいいのだ。

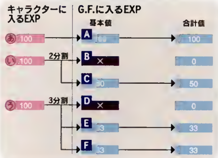
G.F.に加算されるEXPの法則
ⒶG.F.に与えられるEXPの基本値は、キャラクターに入る基本値を、ジャンクションしているG.F.の数で割ったものになる
Ⓑ戦闘不能状態のキャラクターがジャンクションしているG.F.にもEXPは入る
Ⓒ戦闘不能状態のG.F.はEXPを得られないが、基本値を割る数（Ⓐ参照）が変わることはない
ⒹG.F.に入るボーナス値は、キャラクターが得られるボーナス値の約10倍

図ⒶⒷの基本条件
・キャラクター㋐はA、㋑はBとC、㋒はDとEとFのG.F.をジャンクションしている
・EXPの基本値は合計で100、ボーナス値は敵1体につき200

図Ⓐ　G.F.BとDが1体ずつ敵にトドメを刺した



図Ⓑ　G.F.BとDが戦闘不能状態だった



乱入型G.F.について

G.F.には2種類のタイプがあり、ジャンクションが可能なものを「通常型」、コチョコボやオーディンなど、バトル中に特定の条件（→P.92）で登場するものを「乱入型」と言う。乱入型G.F.には右のような特徴があるが、登場時に召喚魔法を使う点は通常型と同じ。

乱入型G.F.の特徴
Ⓐメニュー画面には表示されない
Ⓑジャンクションに関連する能力が使えない
Ⓒ召喚時間がなく、HPの概念もない
ⒹEXPやAPが加算されない
Ⓔレベルはパーティーの平均レベルと同じ（コチョコボ以外）
Ⓕ乱入型G.F.が倒した敵のEXP（ボーナス値）は、そのG.F.を召喚したキャラクターに入る

ジャンクションするG.F.の組み合わせ

入手したG.F.の数が多くなると、どのG.F.をどのキャラクターにジャンクションさせるかが決めづらくなってくる。そこで、各G.F.が持つジャンクションアビリティと、有用なアビリティをそれぞれリストにまとめてみた。これを見て、主要なアビリティが同じキャラクターに集中しないようなG.F.の組み合わせを模索してほしい。

■G.F.別　ジャンクションアビリティ一覧

ジャンクション	能力値									属性				ステータス				アビリティ
G.F.	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避	命中	運	攻	防X1	防X2	防X4	攻	防X1	防X2	防X4	
ケツァクウァトル	○		○	◎						△	△	△						
シヴァ		○	○		◎					△	△	△						
イフリート	○	◎								△	○	△						
セイレーン				◎										△	◎	○		
ブラザーズ	◎	○			○					△	△							
ディアボロス	○			◎				○										○(X3
カーバンクル	○		◎	○										△	○	△		○○
リヴァイアサン				○	◎					△		○						
パンデモニウム		◎				○				◎	◎	○						
ケルベロス		◎		○	○	○		◎		△				△	△	△	△	○(X3
アレクサンダー					◎					○		◎	○					○○X3
グラシャラボラス										◎			○	◎			○	
バハムート																		○(X4
サボテンダー							○		○									
トンベリ																		
エデン						◎	◎	◎										

※◎……最初から修得ずみ、○……未修得、△……派生可能、×3……「アビリティ×3」、×4……「アビリティ×4」

■G.F.別　貴重なコマンド&キャラ&パーティアビリティ一覧

名前	アビリティ
ケツァクウァトル	◎カード
シヴァ	△しのせんこく
イフリート	△とつげき、△力ボーナス
セイレーン	◎隠しポイント発見、△ちりょう、△魔力ボーナス
ブラザーズ	○ぼうぎょ、○かばう、△HP+80%、△HPボーナス
ディアボロス	○あんこく、○ぶんどる、○エンカウント半減、△エンカウントなし、△HP+80%
カーバンクル	○カウンター、△オートリフレク、△体力ボーナス
リヴァイアサン	○オートポーション、○かいふく、△精神ボーナス
パンデモニウム	○すいとる、○さきがけ
ケルベロス	○けいかい、△ダブル消費1、△オートヘイスト
アレクサンダー	○そせい、○くすりのちしき
グラシャラボラス	○あんこく、○すいとる、○オートシェル
バハムート	○力+60%、○魔力+60%、○ぶんどる、○歩くとHP回復、○オートプロテス、○ダブル消費1、○レアアイテム
サボテンダー	○HPボーナス、○力ボーナス、○体力ボーナス、○魔力ボーナス、○精神ボーナス、○ぼうぎょ、○じばく、○さきがけ、○歩くとHP回復、○オートポーション、△ダブル消費1
トンベリ	◎レベルダウン、◎レベルアップ、○さきがけ、○歩くとHP回復、○オートポーション
エデン	◎たべる、○とつげき、○あんこく、○トリプル消費1

※◎……最初から修得ずみ、○……未修得、△……派生可能

オススメの組み合わせ

参考までに、オススメのG.F.組み合わせのサンプルを紹介する。これは、G.F.能力アイテムを使っていない状態で、「力J」などのジャンクションアビリティをムダなく分配することをテーマにしたもの。また、G.F.を手に入れるたびに組み合わせを変える、という手間が極力生じないように配慮してある。ただし、G.F.の取りのがしや取り遅れがあると、アビリティの分配バランスがくずれてしまう可能性があるので注意。

キャラクター①	キャラクター②	キャラクター③
ケツァクウァトル	シヴァ	イフリート
ブラザーズ	セイレーン	カーバンクル
ケルベロス	ディアボロス	リヴァイアサン
バハムート(※1)	パンデモニウム	アレクサンダー(※1)
トンベリ(※1)	グラシャラボラス	エデン
	サボテンダー	

※1……利用するアビリティによっては別のキャラクターに移動させてもいい

G.F.リスト

リストの見かた

❶名前……G.F.の名前。
❷初期LV……入手時のG.F.のレベル。
❸入手場所／入手手順……G.F.を入手できる場所と入手するための手順。
❹召喚魔法……召喚したG.F.が行なう行動の解説（対象範囲、属性 ステータス変化）。
❺外見……G.F.の外見。
❻LVによる能力値の変化……G.F.の各レベルにおける、最大HPや召喚魔法の攻撃力の一覧 LV1～100までの100段階で数値は設定されているが、ここでは10レベルごとの数値をピックアップして掲載した なお、敵に与えるダメージ量は表内の攻撃力をもとに算出される（ティアボロスとサボテンダーはほかのG.F.と算出方法が異なるので、攻撃力ではなくダメージ量という形で表記してある）
❼修得アビリティ……G.F.がG.F.能力アイテムを使わずに覚えられるアビリティの種類。カッコ内は修得に必要なAPの量 「修得ずみ」はG.F.入手時から修得しているもの、「未修得」は表示されているが修得していないもの、「派生可能」は矢印のもとにあるアビリティを修得すると出現するもの。G.F.が特定のレベルに達することで出現するアビリティもあるが、それについては赤い線で囲み、アビリティ名のあとに必要レベルを記載している。



ケツァクウァトル

初期LV **1**

入手場所	入手手順
バラムガーデン・2F教室2 (MAP37)	学習用パネルを起動させて「予習・復習」の項目を見る



召喚魔法 サンダーストーム

雷雲から出現したケツァクウァトルが頭部から放電後、さらに巨大な落雷で敵パーティーにダメージを与える。SeeD実地試験でのX-ATM092戦など、機械系モンスターとのバトルでとくに役立つ。

対象	敵全体	属性	雷	ステータス変化	なし

■LVによる能力値の変化

LV	HP	攻撃力
1	300	275
10	754	572
20	1266	902
30	1786	1232
40	2314	1562
50	2850	1892
60	3394	2222
70	3946	2552
80	4506	2882
90	5074	3212
100	5650	3542

修得ずみアビリティ	未修得アビリティ	派生可能アビリティ	
魔力J	HPJ (50)		
まほう	体力J (50)	▶属性防御J (100)	▶属性防御J×2 (130)
G.F.	カード (40)	▶カード変化 (80)	
ドロー	魔力+20% (60)	▶属性攻撃J (160)	
アイテム		▶魔力+40% (120)	
	召喚魔法+10% (40)	▶召喚魔法+20% (70)	▶召喚魔法+30% (140)
	GFHP+10% (40)	▶GFHP+20% (70)	
	おうえん (10)		
	雷魔法精製 (30)	▶中クラス魔法精製 (60)	

シヴァ

初期LV **1**

入手場所	入手手順
バラムガーデン・2F教室 2 (MAP37)	学習用パネルを起動させて「予習・復習」の項目を見る



召喚魔法　ダイアモンドダスト

氷柱に眠るシヴァが目をさまし、両手から冷気属性の吹雪を放つ。炎属性に耐性がある敵は冷気属性が弱点というケースが多く、ボムやルブルムドラゴンなどとのバトルに使うと高い効果が得られる。

対象	敵全体	属性	冷気	ステータス変化	なし

■LVによる能力値の変化

LV	HP	攻撃力
1	298	263
10	734	564
20	1226	897
30	1726	1230
40	2234	1564
50	2750	1897
60	3274	2230
70	3806	2563
80	4346	2897
90	4894	3230
100	5450	3563

修得ずみアビリティ	未修得アビリティ	派生可能アビリティ	
精神J	力J (50)	▶属性攻撃J (160)	
まほう	体力J (50)	▶体力+20% (60)	▶体力+40% (120)
G.F.	精神+20% (60)	▶属性防御J (100)	▶属性防御J×2 (130)
ドロー		▶精神+40% (120)	
アイテム	召喚魔法+10% (40)	▶召喚魔法+20% (70)	▶召喚魔法+30% (140)
	GFHP+10% (40)	▶GFHP+20% (70)	
	おうえん (10)		
	冷気魔法精製 (30)		しのせんこく(60) ※要・LV10

イフリート

初期LV **1**

入手場所	入手手順
炎の洞窟 6 (MAP55)	洞窟の奥にいるイフリートとバトルをして勝つ



召喚魔法　地獄の火炎

巨大な火球に乗って登場したイフリートが上空から火球をたたき落とし、地面で爆発させる炎属性の全体攻撃。炎属性が弱点の敵が多い、バラムガーデン・MD層やトラビアなどでのバトルに使うといい。

対象	敵全体	属性	炎	ステータス変化	なし

■LVによる能力値の変化

LV	HP	攻撃力
1	305	298
10	804	607
20	1366	950
30	1936	1293
40	2514	1636
50	3100	1980
60	3694	2323
70	4296	2666
80	4906	3009
90	5524	3352
100	6150	3695

修得ずみアビリティ	未修得アビリティ	派生可能アビリティ		
力J	HPJ (50)			
まほう	属性防御J (100)	▶属性防御J×2 (130)		
G.F.	力+20% (60)	▶力+40% (120)	▶属性攻撃J (160)	▶力ボーナス (100)
ドロー	召喚魔法+10% (40)	▶召喚魔法+20% (70)	▶召喚魔法+30% (140)	
アイテム	GFHP+10% (40)	▶GFHP+20% (70)	▶GFHP+30% (140)	
	おうえん (10)			とつげき (60) ※要・LV10
	炎魔法精製 (30)			弾薬精製 (30) ※要・LV10



セイレーン

初期LV **3**

入手場所	入手手順
ドール・電波塔上層部(MAP85)	バトル中にエルヴィオレからドローする

召喚魔法 サイレントヴォイス

周囲が海に変わったあと、岩場でセイレーンがハープを奏でて敵全体に無属性のダメージを与える。攻撃力は低めだが、対象を沈黙状態にする効果を持つので、バトル開始時に使うと効果的。

対象	敵全体	属性	なし	ステータス変化	沈黙

LVによる能力値の変化

LV	HP	攻撃力
1	391	223
10	724	393
20	1206	634
30	1696	875
40	2194	1115
50	2700	1356
60	3214	1596
70	3736	1837
80	4266	2078
90	4804	2318
100	5350	2559

修得ずみアビリティ	未修得アビリティ	派生可能アビリティ
魔力J	ST防御J×2 (130)	
ST防御J	魔力+20% (60)	▶ 魔力+40% (120) ▶ ST攻撃J (160) ▶ 魔力ボーナス (100)
まほう	隠しポイント発見 (40)	
G.F.	召喚魔法+10% (40)	▶ 召喚魔法+20% (70) ▶ 召喚魔法+30% (140)
ドロー	GFHP+10% (40)	▶ GFHP+20% (70)
アイテム	おうえん (10)	
	生命魔法精製 (30)	
	ST薬精製 (30)	
	道具精製 (30)	ちりょう (100) ※要・LV12



ブラザーズ(兄・ミノタウロス 弟・セクレト)

初期LV **7**

入手場所	入手手順
名もなき王の墓・王の墓 (MAP257)	1墓内部の仕掛けをすべて作動させる 2中央の部屋でミノタウロス+セクレトとバトルをして勝つ (→P.269)

召喚魔法 兄弟仁義

弟が敵を投げ飛ばし、兄弟で攻撃当番を決めるジャンケンをするが、弟は兄のアト出しに敗れて敵に体当たりをする。飛行タイプの敵には無効という欠点はあるが、応援可能時間が長めで実用的だ。

対象	敵全体	属性	地	ステータス変化	なし

LVによる能力値の変化

LV	HP	攻撃力
1	670	529
10	924	632
20	1406	977
30	1996	1322
40	2594	1667
50	3200	2012
60	3814	2357
70	4436	2702
80	5066	3047
90	5704	3392
100	6350	3737

修得ずみアビリティ	未修得アビリティ	派生可能アビリティ
HPJ	力J (50)	▶ 属性攻撃J (160)
まほう	精神J (50)	▶ 属性防御J (100)
G.F.	ほうぎょ (100)	
ドロー	HP+40% (120)	▶ HP+80% (240) ▶ HPボーナス (100)
アイテム	かばう (100)	
HP+20%	召喚魔法+10% (40)	▶ 召喚魔法+20% (70) ▶ 召喚魔法+30% (140)
	GFHP+10% (40)	▶ GFHP+20% (70) ▶ GFHP+30% (140)
	おうえん (10)	

ディアボロス

初期LV **9**



入手場所
バラムガーデン
(MAP44or41-A)
※上記は魔法のランプの入手場所

入手手順
1)ティンバー行きの列車に乗る前にシドから魔法のランプをもらう
2)魔法のランプを使い、ディアボロスとバトルをして勝つ (→P.265)

召喚魔法 闇よりの使者

コウモリの群れからディアボロスが出現。巨大な重力球を投げつけて、すべての敵に「その敵の最大HP×ディアボロスのレベル(%)」の割合ダメージを与える(ダメージ量は9999が上限)。

対象	敵全体	属性	割合ダメージ	ステータス変化	なし

■LVによる能力値の変化

LV	HP	ダメージ量
9	730	対象の最大HPの9%
10	784	対象の最大HPの10%
20	1326	対象の最大HPの20%
30	1876	対象の最大HPの30%
40	2434	対象の最大HPの40%
50	3000	対象の最大HPの50%
60	3574	対象の最大HPの60%
70	4156	対象の最大HPの70%
80	4746	対象の最大HPの80%
90	5344	対象の最大HPの90%
100	5950	対象の最大HPと同じ

修得ずみアビリティ	未修得アビリティ	派生可能アビリティ
魔力J	HPJ (50)	►HP+20% (60) ►HP+40% (120) ►HP+80% (240)
アビリティ×3	命中J (120)	
まほう	あんこく (100)	
G.F.	魔力+20% (60)	►魔力+40% (120)
ドロー	ぶんどる (200)	
アイテム	エンカウント半減 (30)	►エンカウントなし (100)
	GFHP+10% (40)	►GFHP+20% (70) ►GFHP+30% (140)
	時空魔法精製 (30)	
	ST魔法精製 (30)	

カーバンクル

初期LV **16**



入手場所
デリングシティ・魔女の間A
(MAP227-B)

入手手順
バトル中にシュメルケ(2体のどちらでも可)からドローする

召喚魔法 ルビーの光

地面に開いた小さな穴からカーバンクルが飛び上がり、リフレクの効果を持つ光をひたいのルビーから発し、そのまま退散。イデアやノーグなど、魔法を多用してくる敵とのバトルで重宝する。

対象	味方全体	属性	なし	ステータス変化	リフレク

■LVによる能力値の変化

LV	HP	攻撃力
1		
16	1220	—
20	1326	—
30	2086	—
40	2714	—
50	3350	—
60	3994	—
70	4646	—
80	5306	—
90	5974	—
100	6650	—

修得ずみアビリティ	未修得アビリティ	派生可能アビリティ
体力J	HPJ (50)	►HP+20% (60) ►HP+40% (120)
アビリティ×3	魔力J (50)	►ST攻撃J (160)
まほう	ST防御J (100)	►ST防御J×2 (130)
G.F.	体力+20% (60)	►体力+40% (120) ►体力ボーナス (100)
ドロー	カウンター (200)	►オートリフレク (250)
アイテム	GFHP+10% (40)	►GFHP+20% (70) ►GFHP+30% (140)
	回復薬精製 (30)	

リヴァイアサン

初期LV **17**



入手場所	入手手順
バラムガーデン・マスタールーム2（MAP316-A）	バトル中にノーグからドローする（セルト・ヒサーリ破壊後にドロー可能）

召喚魔法 大海嘯

リヴァイアサンが巨大な岩山を出現させ、その上から激流を起こす。応援可能時間が長く、ダメージ倍率を大幅に増やせるため、水属性が弱点でない敵に対しても大ダメージを与えることが可能。

対象	敵全体	属性	水	ステータス変化	なし

LVによる能力値の変化

LV	HP	攻撃力
17	1340	963
20	1546	1075
30	2206	1445
40	2874	1815
50	3590	2185
60	4224	2555
70	4826	2925
80	5626	3295
90	6334	3666
100	7080	4036

修得ずみアビリティ	未修得アビリティ	派生可能アビリティ
精神J	魔力J（50）	▶属性攻撃J（160）
まほう	属性防御J×2（130）	
G.F.	かいふく（200）	
ドロー	精神+20%（60）	▶精神+40%（120）▶精神ボーナス（100）
アイテム	オートポーション（150）	
	召喚魔法+10%（40）	▶召喚魔法+20%（70）▶召喚魔法+30%（140）
	GFHP+10%（40）	▶GFHP+20%（70）▶GFHP+30%（140）
	おうえん（10）	
	サポート魔法精製（30）	▶GF回復薬精製（30）

3

JUNCTION

G.F.リスト

パンデモニウム

初期LV **19**



入手場所	入手手順
バラム・ホテルフロント（MAP65）	バトル中に風神・1回目からドローする

召喚魔法 暴風圏突入

敵を巨大なフクロに吸いこみ、一気に放出してダメージを与えるという全体攻撃。風属性を持つので、ザイラやエルノーイルといった、飛行タイプのモンスターに対して高い効果を発揮する。

対象	敵全体	属性	風	ステータス変化	なし

LVによる能力値の変化

LV	HP	攻撃力
19	1442	1062
20	1506	1092
30	2146	1466
40	2794	1840
50	3450	2213
60	4114	2587
70	4786	2961
80	5446	3336
90	6154	3708
100	6830	4082

修得ずみアビリティ	未修得アビリティ	派生可能アビリティ
力J	早さJ（120）	▶早さ+20%（150）▶早さ+40%（200）
属性攻撃J	属性防御J×2（130）	
属性防御J	すいとる（80）	
まほう	力+20%（60）	▶力+40%（120）
G.F.	さきがけ（160）	
ドロー	召喚魔法+10%（40）	▶召喚魔法+20%（70）▶召喚魔法+30%（140）
アイテム	GFHP+10%（40）	▶GFHP+20%（70）▶GFHP+30%（140）
	おうえん（10）	

ケルベロス

初期LV 23



入手場所
ガルバディアガーデン・1Fホール(MAP161)

入手手順
ガーデン交戦時(→P.283)にケルベロスとバトルをして勝つ

召喚魔法 反撃の狼煙

地獄の門からケルベロスが出現。3つある頭それぞれから光を放ち、味方全体をダブル+トリプル状態にする。魔法で短期決戦を挑むときに召喚するといいが、それ以外の状況ではあまり必要ない。

対象	味方全体	属性	なし	ステータス変化	ダブル+トリプル

■LVによる能力値の変化

LV	HP	攻撃力
1	——	——
10	——	——
23	1490	——
30	1876	——
40	2434	——
50	3000	——
60	3574	——
70	4156	——
80	4746	——
90	5344	——
100	5950	——

修得ずみアビリティ	未修得アビリティ	派生可能アビリティ
力J	魔力J (50)	► ST攻撃J (160)
命中J	精神J (50)	► ST防御J (100) ► ST防御J×2 (130) ► ST防御J×4 (180)
アビリティ×3	早さJ (120)	► 早さ+20% (150) ► 早さ+40% (200) ► オートヘイスト (250)
まほう	けいかい (200)	
G.F.	GFHP+10% (40)	► GFHP+20% (70) ► GFHP+30% (140)
ドロー		
アイテム		ダブル消費1 (250) ※要 LV30

アレクサンダー

初期LV 25



入手場所
ガルバディアガーデン・大講堂(MAP187)

入手手順
バトル中にイデア・2回目からドローする

召喚魔法 聖なる審判

山岳地帯に出現したアレクサンダーが16本の光を発射。攻撃に付加される聖属性のダメージを軽減できるのは、アデルやオメガウェポンといったごく一部のボス敵だけなので、実用性はきわめて高い。

対象	敵全体	属性	聖	ステータス変化	なし

■LVによる能力値の変化

LV	HP	攻撃力
1	——	——
10	——	——
25	1925	1350
30	2266	1542
40	2954	1920
50	3650	2298
60	4354	2676
70	5066	3054
80	5786	3432
90	6514	3810
100	7250	4188

修得ずみアビリティ	未修得アビリティ	派生可能アビリティ
精神J	属性攻撃J (160)	
属性防御J×2	属性防御J×4 (180)	
アビリティ×3	そせい (200)	
まほう	精神+20% (60)	► 精神+40% (120)
G.F.	くすりのちしき (200)	► 薬レベルアップ (120)
ドロー	召喚魔法+10% (40)	► 召喚魔法+20% (70) ► 召喚魔法+30% (140)
アイテム	GFHP+10% (40)	► GFHP+20% (70) ► GFHP+30% (140)
	おうえん (10)	
	上クラス魔法精製 (60)	

グラシャラボラス

初期LV **28**

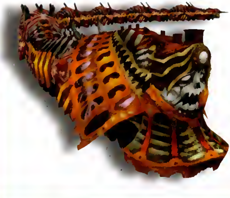
入手場所
ティアーズポイント5
(MAP466)
：ロモンの指輪の入手場所

入手手順
1 万能薬改、鉄パイプ、モルボルの触手をそれぞれ6個以上所持する
2 ソロモンの指輪を使う
※雑誌のオカルトファンをすべて読むと、グラシャラボラス入手法のヒントが得られる

召喚魔法 果てしなき暴走

遮断機が敵の行く手をふさぎ、レール上を走る魔列車・グラシャラボラスが体当たりを仕掛ける。毒属性のダメージと多くのステータス変化を与えるので、長期戦になりそうなバトルで使うと効果的。

対象	敵全体	属性	毒
ステータス変化	毒＋石化中＋暗闇＋沈黙＋バーサク＋睡眠＋スロウ＋ストップ＋混乱＋体力0＋死の宣告		



LVによる能力値の変化

LV	HP	攻撃力
28	2521	1931
30	2686	2028
40	3514	2509
50	4350	2990
60	5194	3471
70	6046	3953
80	6906	4434
90	7774	4915
100	8650	5396

修得ずみアビリティ	未修得アビリティ	派生可能アビリティ
属性攻撃J	属性防御J×4 (180)	
ST攻撃J	ST防御J×4 (180)	
まほう	あんこく (100)	
G.F.	すいとる (80)	
ドロー	オートシェル (250)	
アイテム	召喚魔法+10% (40)	▶召喚魔法+20% (70)▶召喚魔法+30% (140)▶召喚魔法+40% (200)
ジャンク屋呼び出し	GFHP+10% (40)	▶GFHP+20% (70)▶GFHP+30% (140)▶GFHP+40% (200)
	おうえん (10)	
	禁断薬精製 (200)	

バハムート

初期LV **35**

入手場所
海洋探査人工島・研究所 (MAP500-A)

入手手順
深部中央にある光り輝く設備に近づく (→P295)
謎の声の問いかけに「別に望んでる訳じゃない……」と答える
レムトラゴンとのバトルに勝つ
の問いかけに「悪いが……それはできない」と答える
ムトラゴンとのバトルに勝つ
の問いかけに、表示されない答え（上から3番目）を選ぶ
発生するバハムートとのバトルに勝つ



召喚魔法 メガフレア

雲海から舞い降りたバハムートが、青い炎を4連続で放らに白い光線で大爆発を起こす。無属性であるうえ相手の防御力（精神の値）を無視する攻撃なので、どの敵対しても同等のダメージを与えられる。

対象	敵全体	属性	(防御力無視)	ステータス変化	なし

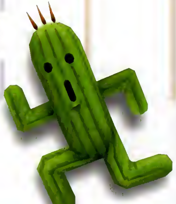
LVによる能力値の変化

LV	HP	攻撃力
35	3274	1451
40	3714	1614
50	4600	1940
60	5494	2266
70	6396	2593
80	7306	2919
90	8224	3245
100	9150	3571

修得ずみアビリティ	未修得アビリティ	派生可能アビリティ
アビリティ×4	ぶんどる (200)	
まほう	歩くとHP回復 (200)	
G.F.	オートプロテス (250)	
ドロー	ダブル消費1 (250)	
アイテム	レアアイテム (250)	
力+60%	召喚魔法+10% (40)	▶召喚魔法+20% (70)▶召喚魔法+30% (140)▶召喚魔法+40% (200)
魔力+60%	GFHP+10% (40)	▶GFHP+20% (70)▶GFHP+30% (140)▶GFHP+40% (200)
禁断魔法精製	おうえん (10)	

サボテンダー

初期LV **20**



入手場所	入手手順
エスタ・サボテンダーアイランド（ワールドマップ）	サボテンにふれると発生する ジャボテンダーとのバトルに勝つ

召喚魔法 針ン千本

サボテンダーがアップで登場。手足をバタつかせながら、防御力無視＆無属性の針をバラまく。敵に与えるダメージ量は「（サボテンダーのレベル+10）÷11を小数点以下切り捨て後に1000倍」。

対象	敵全体	属性	防御力無視	ステータス変化	なし

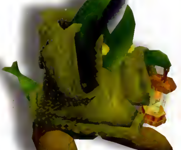
■LVによる能力値の変化

LV	HP	ダメージ量
1	—	—
10	—	—
20	1766	2000
30	2536	3000
40	3314	4000
50	4100	5000
80	4894	6000
70	5696	7000
80	6506	8000
90	7324	9000
100	8150	10000

修得ずみアビリティ	未修得アビリティ	派生可能アビリティ
まほう	回避J（200）	►回避＋30%（150）►ダブル消費1（250）
G.F.	運J（200）	►運＋50%（200）
ドロー	ぼうぎょ（100）	
アイテム	じばく（100）	
HPボーナス	さきがけ（160）	
力ボーナス	歩くとHP回復（200）	
体力ボーナス	オートポーション（150）	
魔力ボーナス	GFHP＋10%（40）	►GFHP＋20%（70）►GFHP＋30%（140）
精神ボーナス		

トンベリ

初期LV **30**



入手場所	入手手順
セントラ遺跡（MAP366~368）	1 遺跡内でトンベリを計20体倒す ※「カード」や「たべる」で倒した数は無視される 2 20体目以降のトンベリを倒したときにランダムで出現するトンベリキングを倒す

召喚魔法 ほうちょう

水たまりから現れたトンベリが、敵にゆっくりと近づき（相手はランダムで選択）、手にした包丁で「ブス」っと刺す。平均レベルの攻撃力しか持たないうえに単体攻撃なので、実用性はイマイチ。

対象	敵単体	属性	なし	ステータス変化	なし

■LVによる能力値の変化

LV	HP	攻撃力
1	—	—
10	—	—
20	—	—
30	2596	1492
40	3394	1830
50	4200	2167
60	5014	2505
70	5836	2842
80	6666	3180
90	7504	3517
100	8350	3855

修得ずみアビリティ	未修得アビリティ	派生可能アビリティ
まほう	さきがけ（160）	
G.F.	歩くとHP回復（200）	
ドロー	オートポーション（150）	
アイテム	召喚魔法＋10%（40）	►召喚魔法＋20%（70）►召喚魔法＋30%（140）
レベルダウン	GFHP＋10%（40）	►GFHP＋20%（70）►GFHP＋30%（140）
レベルアップ	おうえん（10）	
回避＋30%	値切る（150）	►高値で売る（150）
運＋50%	顔なじみ（150）	►ショップ呼び出し（200）



エデン

初期LV **30**



入手場所
海洋探査人工島・大海のよどみ 6（MAP511）

入手手順
ムート入手後 一度ラグナロクのコクピットに入る
海洋探査人工島の作業区へ侵入する（→P.295）
海のよどみの発掘用機械を作動させる
中にアルテマウェポンからドローする

召喚魔法 エターナル・ブレス

惑星上に描いた魔法陣の力で、敵を別の星雲に射出し、大爆発を起こして防御力無視＆無属性のダメージを与える。ダメージ量に上限はなく（9999を超えられる）、多くの敵を一撃で倒すことが可能。

対象	敵全体	属性	防御力無視	ステータス変化	なし

LVによる能力値の変化

LV	HP	攻撃力
1		
10		
20		
30	4786	5425
40	6314	6300
50	7830	7175
60	9304	8050
70	9999	8925
80	9999	9800
90	9999	10675
[illegible]	9999	11550

修得ずみアビリティ	未修得アビリティ	派生可能アビリティ
早さJ	とつげき（60）	
回避J	あんこく（100）	
命中J	運＋50％（200）	
まほう	トリプル消費！（250）	
G.F.	召喚魔法＋10％（40）	▶召喚魔法＋20％（70）▶召喚魔法＋30％（140）▶召喚魔法＋40％（200）
ドロー	GFHP＋10％（40）	▶GFHP＋20％（70）▶GFHP＋30％（140）▶GFHP＋40％（200）
アイテム	おうえん（10）	
たべる	GF能力薬精製（30）	

乱入型G.F.リスト

乱入型G.F.にはアビリティやHPといった要素がないので、ここでは召喚するための手順と召喚魔法のデータを中心に紹介していく。召喚魔法のデータの見かたは通常型G.F.リストを参照（→P.83）。なお、乱入型G.F.のレベルはパーティーの平均レベル（小数点以下切り捨て）と同じになるが、コチョコボだけは「おでかけチョコボRPG」のプレイ内容でレベルが決まる（→P.317）。



コチョコボ

デブチョコボ

入手方法	召喚手順
チョコボの森でチョコぶえを使ってチョコボをつかまえる（へるぶみーでは不可）	バトル中にギサールの野菜を使う ＊コチョコボが「おでかけチョコボRPG」に「おでかけ」しているときは召喚不可

コチョコボは、「おでかけチョコボRPG」で★マークを増やすことによって、召喚魔法をより強力なものにすることができる（→P.322）。デブチョコボは「チョコボックル」の演出としてのみ登場。

■LVによる攻撃力の変化

LV	攻撃力			
	チョコファイア	チョコフレア	チョコメテオ	チョコボックル
1	750	——	——	——
10	1200	——	——	——
20	1700	——	——	——
30	2200	——	——	——
40	2700	——	——	——
50	3200	4950	——	——
60	3700	5700	8100（LV63）	——
70	4200	6450	8800	12000（LV76）
80	4700	7200	9800	12500
90	5200	7950	9999	13750
100	5700	8700	9999	15000

※召喚魔法の種類を変えることができるのは、コチョコボがLV50になったあと

召喚魔法 チョコファイア

呼び出されたコチョコボが眼前の敵に驚き、口から火炎を発射。火炎は落下と同時に爆発して、敵に炎属性のダメージを与える。

召喚魔法 チョコフレア

コチョコボがエネルギー弾を発射して、敵パーティーの中心部に爆発を起こす。攻撃の属性は魔法のフレアと同じく無属性。

召喚魔法 チョコメテオ

あたりが夜空になり、コチョコボが星形の隕石を落下させる。無属性の全体攻撃で、攻撃力以外の性能は「チョコフレア」と同じ。

召喚魔法 チョコボックル

コチョコボがデブチョコボを呼んで敵を押しつぶす。ダメージ量に制限がなく9999オーバーも可能だが、防御力無視の効果はない。

魔法名	対象	属性	ステータス変化
チョコファイア	敵全体	炎	なし
チョコフレア	敵全体	なし	なし
チョコメテオ	敵全体	なし	なし
チョコボックル	敵全体	なし	なし



コモーグリ

入手方法	召喚手順
①「おでかけチョコボRPG」でコモーグリと合流する ②モグのお守りを使ってG.F.に「コモーグリ」を修得させる	バトル中に「コモーグリ」コマンドを選ぶ ＊コモーグリが「おでかけチョコボRPG」から「おかえり」していないときは召喚不可

召喚魔法 モーグリダンス

コモーグリが踊り、ジャンクションの中のG.F.すべてにHP全回復＆蘇生の効果を与える。使用時はパーティーの平均レベル×100ギルを消費（ギルがなければ召喚不可）。

対象	属性	ステータス変化
G.F.全体	なし	（HP全回復＋蘇生）



ムンバ

召喚手順
バトル中にゆうじょうのあかしを使う

召喚魔法 ムンバムンバムンバ

上空からムンバが急降下して、対象の敵にキック→ひっかき→砂かけの順で攻撃。相手の防御力を無視して「対象の残りHP−1」のダメージ（9999が上限）を与える。

対象	属性	ステータス変化
敵単体	（防御力無視）	なし



フェニックス

召喚魔法

転生の炎

地面からフェニックスが飛び上がり、敵を灼熱の炎で攻撃。同時に、戦闘不能状態の味方すべてを蘇生させ、HPを最大値の12.5%まで回復させる。

召喚手順

任意発動：バトル中にフェニックスの羽を使用する
自動発動：フェニックスの羽の使用経験があり、かつフェニックスの羽を所持中にパーティーが全滅するとランダムで発動（1回につきフェニックスの羽を1個消費）

対象	属性	ステータス変化
敵全体	炎	なし
味方全体	なし	（蘇生）

■LVによる攻撃力の変化

LV	攻撃力
1	393
10	1252
20	2205
30	3157
40	4110
50	5062
60	6015
70	6967
80	7920
90	8872
100	9825



オーディン

入手方法

セントラ遺跡でオーディンとバトルをして勝つ

召喚手順

バトル開始時にランダムで召喚される

召喚魔法 **斬鉄剣**

オーディンが愛馬スレイプニルを走らせ、斬鉄剣で敵を一刀両断にして倒す。ただし、サボテンダーや各種ボスといった一部のモンスターには効果がなく、ダメージも与えられない。

対象	属性	ステータス変化
敵全体	なし	（吹き飛ばし）



ギルガメッシュ

入手方法

①ルナティックパンドラでのサイファー・4回目とのバトルまでにオーディンを入手する
②サイファー・4回目とのバトルで、サイファーのHPをゼロにするか、バトルを一定時間つづける
※以降オーディンは出現しなくなる

召喚手順

バトル中にランダムで召喚される

■LVによる攻撃力の変化

LV	攻撃力 まさむね	攻撃力 エクスカリパー
1	2625	1000
10	3750	1562
20	5000	2187
30	6250	2812
40	7500	3437
50	8750	4062
60	9999	4687
70	9999	5312
80	9999	5937
90	9999	6562
100	9999	7187

ギルガメッシュは落下してきた4種類の剣のうち、ランダムで選んだ（落下直後に一番奥にある）ものを使って攻撃する。「斬鉄剣」は発動確率が一番高く、効果はオーディンと同じ。「まさむね」と「エクスカリバー」は無属性の全体攻撃。「エクスカリパー」はつねに1のダメージしか与えられないという最弱の技だ。

召喚魔法 **斬鉄剣**

れ味のするどい剣を横に払い、すべての敵をまっぷたつにする。

召喚魔法 **まさむね**

印されていた日本刀で斬りかかり、すべての敵に大ダメージを与える。

召喚魔法 **エクスカリバー**

聖剣の名を持つ青い剣を振って、敵全体に無属性のダメージを与える。

召喚魔法 **エクスカリパー**

ギルガメッシュがカンちがいで入手したニセモノの聖剣で攻撃する。

魔法名	対象	属性	ステータス変化
斬鉄剣	敵全体	なし	（吹き飛ばし）
まさむね	敵全体	なし	なし
エクスカリバー	敵全体	なし	なし
エクスカリパー	敵全体	（防御力無視）	なし

魔法

MAGIC

ドローや精製によって入手できたり、ジャンクションという活用法があったりなど、本作の魔法には、いくつかの新たなシステムが導入されている。魔法は戦闘能力に大きく影響する要素なので、その仕組みを十分に理解しておきたい。

魔法の入手方法と使用方法

魔法には、アイテムのように個数の概念があり、個数が増えれば使える回数が増加し、ジャンクション時の効果も上がる。なお、所持できる魔法の数は、1キャラクターにつき32種類×100個が限界だ。

魔法の入手方法
- Ⓐ敵からドロー(ストック)する
- Ⓑドローポイントからドローする
- Ⓒアイテムから精製する

魔法の利用方法
- Ⓐバトル中に使う
- Ⓑメニュー画面で使う
- Ⓒジャンクションする

敵からのドロー

敵から魔法をドローする場合、自分の魔力と魔法の種類によって、成功率や入手個数が決まる。ドローを多用するなら、全キャラクターの魔力を上げておこう。

■敵からのドローの成功率&入手個数に影響する要素
- Ⓐ魔力の値の高さ
- Ⓑドローする魔法の強さ(→P.97)

※いずれもドローポイントからのドローには影響しない
※ドロー個数の範囲は1~9個

■「はなつ」と「まほう」のちがい

基本的に、魔法は「まほう」コマンドで使うのだが、「ドロー」コマンドの「はなつ」でも、その敵からドロー可能な魔法のみ使うことができる。しかし、「はなつ」での魔法は効果が不安定で、攻撃魔法や回復魔法の場合、ダメージ量や回復量が「まほう」での2倍近くまで増えたり、1割程度に減ることがあるのだ(減少するケースのほうが多い)。本来なら、効果にランダムの要素がないグラビデも、「はなつ」で使ったときだけはダメージ量が変動するようになっている。

例:ケアルガの回復量のちがい(魔力100で測定)

回復量 \ 使用方法	はなつ	まほう
最大	8118	5081
最小	321	4500
平均	4063	4813

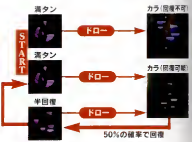
ドローポイント

各地のマップ上(ワールドマップを含む)には、ドローポイントが点在している。アビリティ『ドロー』をセットしていれば、そこから魔法を入手することが可能だ。ドローポイントから取れる魔法の種類は場所ごとに固定されており、ドローできる個数も「多め」と「少なめ」のどちらかに決められている。また、魔法を一度ドローしたあと、そのドローポイントが回復するか(回復型)、二度とドローできなくなるか(非回復型)も、場所ごとに設定されているのだ(→P.360)。

なお、一部のドローポイントはアビリティ『隠しポイント発見』をセットしないと表示されないが、目に見えない状態でもドローは可能。一方、ワールドマップ上にあるすべてのドローポイントは、『隠しポイント発見』をセットしても表示されることはない。

■ドローポイントの回復条件

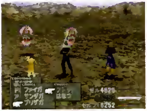
魔法ドロー後のドローポイントは、パーティーの移動歩数の合計が一定数に達するたびに、50%の確率で半回復する。つまり、2回目の回復でもとどおりの状態になるのだが、なかには絶対に回復しないポイントもある。なお、ドローポイントが現在どの状態にあるかは、色で判別することが可能だ(写真参照)



※ドロー個数は完全なランダムで、フィールドでは「少」なら1~8個、「多」なら6~15個。ワールドマップでは「少」なら1~2個、「多」なら2~5個

魔法のジャンクション

魔法をジャンクションすると、キャラクターの能力値を上げたり、攻撃や防御に属性などを付加することができる。能力値の上昇量は魔法ごとに「1個あたりいくつ」という形で設定されており、さらに同じ魔法でも、どの能力値にジャンクションしたかによって、上昇量が異なるのだ。参考までに、ジャンクション時の効果が高い魔法を、能力値別にまとめてみた（数値はその魔法を100個ジャンクションしたときのもの）。



◀魔法ウィンドウが満タンになると、ドローができなくなってしまう。使用時とジャンクション時の効果を考え、実用性が低い魔法は持たないようにしたい。

■HPベスト5

順	名前	上昇量
[illegible]	アルテマ	6000
[illegible]	アレイズ	4800
[illegible]	メテオ	4600
[illegible]	ホーリー	3800
[illegible]	オーラ	3400

序盤ではいずれも入手しづらいので、リジェネやケアルガなどで代用するといい。

■力ベスト5

順	名前	上昇量
1	アルテマ	100
2	メテオ	75
3	オーラ	70
	トリプル	70
5	フレア	56

トリプルはDISC 2後半のボスからドロー可能。序盤では、精製したトルネドを使おう。

■体力ベスト5

順	名前	上昇量
1	アルテマ	82
2	アレイズ	80
	メルトン	80
4	リジェネ	70
5	ケアルガ	65

入手難度を考えるとメルトンがベスト。序盤でもゲイラのカード→謎の液体から精製可能。

■総合ベスト20

順	名前
1	アルテマ
2	メテオ
3	ホーリー
4	トルネド
5	フレア
6	トリプル
7	オーラ
8	アレイズ
	デス
10	ペイン
11	ケアルガ
12	クエイク
	グラビデ
14	ファイガ
	ブリザガ
	サンダガ
	リフレク
18	ストップ
19	ブレイク
20	リジェネ

アルテマをはじめ、希少価値の高い魔法が上位を占めた。逆に、8位のデス以下は入手しやすいものが多く、早い段階で手に入れると、以降のバトルがラクになる。

●総合ランキングの集計方法

各能力値ごとに1～5位は10点、6～10位は9点……という要領で評価点をつけ（HP、力、魔力は、重要度の高さから点数を倍にして計算）、評価点の合計で順位を決定。

■魔力ベスト5

順	名前	上昇量
[illegible]	アルテマ	100
[illegible]	トリプル	70
[illegible]	ペイン	60
[illegible]	メテオ	52
[illegible]	ホーリー	45

トリプルとペインが比較的入手しやすい。上記のほかトルネドやクエイクも上昇量が多め。

■精神ベスト5

順	名前	上昇量
1	アルテマ	95
2	アレイズ	85
3	リフレク	72
4	ケアルガ	65
5	リジェネ	60
	デスペル	60

リフレクは精神の上昇量のみ突出している。D地区収容所でウェッジから確実にドローしよう。

■早さベスト5

順	名前	上昇量
1	トリプル	70
2	アルテマ	60
3	ヘイスト	50
4	ストップ	48
5	スロウ	40

時空魔法が多い。トリプルが非常に有用だが、ヘイストやストップでも十分効果がある。

■回避ベスト5

順	名前	上昇量
[illegible]	アルテマ	60
[illegible]	トリプル	40
[illegible]	トルネド	32
[illegible]	メテオ	30
[illegible]	ストップ	25

早さと同様、ストップがランクイン。ストップのあとはヘイストとスロウが同着でつづく。

■命中ベスト5

順	名前	上昇量
1	トリプル	150
2	アルテマ	60
3	オーラ	50
4	ダブル	40
	メテオ	40

トリプルがダントツの1位。トリプルの下クラス魔法にあたるダブルも上昇量が多め。

■運ベスト5

順	名前	上昇量
1	アルテマ	60
2	オーラ	40
	ペイン	40
4	デス	38
5	トリプル	30

注目すべきはデス。運のほか、魔力や精神の上昇量も多く、序盤から終盤まで役に立つ。

3 魔法 JUNCTION

ジャンクションした魔法は使っても大丈夫？

バトル中でも、ジャンクションした魔法の個数が変わると、それに対応した能力値などが増減する。そのため、ジャンクション中の魔法を使うのには抵抗があるが、1～5個程度の消費であれば影響は小さいので、魔法をすぐに補充できるなら遠慮せずに使うといい。魔法を補充する方法は、アイテムから精製する（精製用のアビリティが必要）、パーティー外のキャラクターに補充用の魔法を持たせておいて受け渡す、のいずれかが効率的だ。



◀精製による補充は、端数を出さないように、ある程度数が減ってから行なおう。

魔法リスト

（使用、入手関連）

リストの見かた

❶系統……精製可能なアビリティによって分類した魔法の系統。
❷名前……魔法の名前。
❸効果……使用時の効果や演出。
❹メニュー使用……メニュー画面で使えるかどうか。○は「使える」。ちなみに、バトル中はすべての魔法が使用できる。
❺対象……効果がおよぶ範囲。単体（キャラクター1体）と全体（パーティー全員）の2種類。
❻攻撃力、回復力……攻撃力はダメージ量、回復力はHP回復量を決めるための基本値。実際の数値は能力値や属性などによって変わる（影響を受けないものもある）
❼属性……その魔法が持つ属性（→P 56）。
❽ステータス変化……その魔法で与えられるステータス変化（→P 58
❾リフレクの可否……リフレク状態で跳ね返せるかどうか。○は「跳ね返せる」。
❿防御の可否……防御状態のときにダメージ量（または回復量）を減らせるかどうか。○は「減らせる」。
⓫ドローできるおもな敵……その魔法をドローできるおもな敵。カッコ内はドローが可能となる敵のレベル。
⓬ドロー難度……その魔法のドローのしやすさ。星マークが多いものはドローの成功率が低く、入手個数も少なくなりやすい。
⓭おもなドローポイント……その魔法のドローポイントがある、おもな場所。
⓮ドローポイントの総数……その魔法のドローポイントの総数。
⓯精製できるアイテム……その魔法が精製できるアイテム。カッコ内には「必要なアイテムの個数→精製できる魔法の個数」を併記。

❶	❷名前	❸効果	❹メニュー使用	❺対象	❻攻撃力	❻回復力	❼属性	❽ステータス変化	❾リフレクの可否	❿防御の可否	⓫ドローできるおもな敵	⓬ドロー難度	⓭おもなドローポイント	⓮ドローポイント総数	⓯精製できるアイテム	❷名前
生	ケアル	[illegible]	○	単体		18	なし	なし	○	×	[illegible]	★	[illegible]	8	[illegible]	ケアル

系統	名前	効果	メニュー使用	対象	攻撃力	回復力	属性	ステータス変化	リフレクの可否	防御の可否
生命魔法	ケアル	治癒能力を持つ光で対象のHPを回復させる	○	単体	—	18	なし	なし	○	×
生命魔法	ケアルラ	光のリングで全身を包んでHP回復を行なう	○	単体	—	36	なし	なし	○	×
生命魔法	ケアルガ	治癒の光が3つ集まり、より強い回復効果を与える	○	単体	—	60	なし	なし	○	×
生命魔法	リジェネ	対象をHPが少しずつ回復する状態に変える	×	単体	—	（最大HPの5%ずつ）	なし	リジェネ	○	×
生命魔法	レイズ	仲間を戦闘不能状態から蘇生させる	○	単体	—	（最大HPの12.5%）	なし	（蘇生）	○	×
生命魔法	アレイズ	戦闘不能状態の仲間を完全回復させる	○	単体	—	（全回復）	なし	（蘇生）	○	×
生命魔法	ゾンビー	対象をアンデッドタイプのモンスターに近い体質にする	×	単体	—	—	なし	ゾンビ	○	×
生命魔法	デス	死神を呼び出して対象を絶命させる	×	単体	—	—	なし	即死	○	×
生命魔法	ホーリー	対象を聖なる光で包みこむ	×	単体	48	—	聖	なし	○	○
炎魔法	ファイア	対象に向けて小さな爆発を起こす	×	単体	18	—	炎	なし	○	○
炎魔法	ファイラ	地面から吹き上げた火柱で対象を燃やす	×	単体	24	—	炎	なし	○	○
炎魔法	ファイガ	対象の体内から爆発を引き起こす	×	単体	35	—	炎	なし	○	○
炎魔法	フレア	核エネルギーの爆発に巻きこむ	×	単体	48	—	なし	なし	○	○
冷気魔法	ブリザド	氷のかたまりを対象の頭上に落とす	×	単体	18	—	冷気	なし	○	○
冷気魔法	ブリザラ	対象の足元から氷柱を発生させる	×	単体	24	—	冷気	なし	○	○
冷気魔法	ブリザガ	対象を瞬時に凍らせる	×	単体	35	—	冷気	なし	○	○
冷気魔法	ウォータ	水泡で対象を浮上させ、地面にたたき落とす	×	単体	26	—	水	なし	○	○
雷魔法	サンダー	対象の頭上から雷を落とす	×	単体	18	—	雷	なし	○	○
雷魔法	サンダラ	対象の左右から電撃をあびせる	×	単体	24	—	雷	なし	○	○
雷魔法	サンダガ	巨大な雷を対象めがけて落とす	×	単体	35	—	雷	なし	○	○

※バラム・アルクラド平野にあるドローポイントはDISC 1だとブリザド、DISC 2以降だとケアルと、ドロー可能な魔法が異なる。「ドロー

魔法のバトル配置

メニュー画面の「まほう」→「バトルはいち」では、4種類×8ページで構成された「魔法ウィンドウ」での魔法の配置を変更できる。バトル中に「まほう」コマンドを選んで魔法ウィンドウを開いた場合、1ページ目の一番上にカーソルが表示されるため、緊急時に使いたい魔法はこの場所に置いておくといい。また、1ページ目は回復、2ページ目は攻撃……というように、魔法を用途別にわけておけば、使いたい魔法を探すのがラクになる。ただし、魔法の受け渡しで「すべてもらう」コマンドを利用すると(→P.78)、配置のスキ間がつめられて、せっかく行なったページわけがくずれてしまう（並び順は変わらない）。その現象を回避したいなら、魔法を各ページにスキ間なく並べておこう。

魔法のクラス

ケアルなどの一部の魔法は、個数さえそろっていれば、アビリティ「中（上）クラス魔法精製」でクラス（強さ）を下→中→上とアップさせることが可能。それに該当する魔法は、下表のとおり。

■魔法のクラスと精製個数

下クラス 名前	個数		中クラス 名前	個数		上クラス 名前	個数
ケアル	25	▶	ケアルラ	5	▶	ケアルガ	1
ファイア	25	▶	ファイラ	5	▶	ファイガ	1
ブリザド	25	▶	ブリザラ	5	▶	ブリザガ	1
サンダー	25	▶	サンダラ	5	▶	サンダガ	1
			エアロ	10	▶	トルネド	1
			ダブル	10	▶	トリプル	1

ドローできるおもな敵	ドロー難度	おもなドローポイント	ドローポイントの総数	精製できるアイテム	名前
ケダチク（LV1～19）、ハウリザード（LV1～）	★	バラム・グアルグ山脈、バラムガーデン・正門	8	魔石のかけら（1→5）	ケアル
警備員（LV20～29）、イデア・1回目（LV1～）	★★	ドール・ヘスペリデス平原、名もなき王の墓・水車小屋	4	魔石（1→5）、いやしの水（1→20）	ケアルラ
メズマライズ（LV30～）、アバドン（LV30～）	★★★★	エスタ・ウェストコースト、イデアの家・薬部屋	6	魔導石（1→5）、テント（1→10）、コテージ（1→20）、ヒーリングメイル（1→20）、風のささやき（1→50）、いやしの指輪（1→100）	ケアルガ
ゴーマニ（LV30～）、ビッグス・2回目（LV1～）	★★★★	トラビア・ヴィンター島、F.H.・セーブポイント脇	2	メズマライズの刃（1→20）	リジェネ
クリープス（LV1～）、クアール（LV1～）	★★★	ウィンヒル丘陵、ガルバディアガーデン・部室	4	命の指輪（1→20）	レイズ
風神・2回目（LV30～）、バハムート（LV1～）	★★★★	エスタ・天国に一番近い島、ミサイル基地・ランチャーリフト	13	復活の指輪（1→20）、フェニックスの魂（1→100）	アレイズ
ブラッドソウル（LV1～）、ライフフォビドン（LV1～）	★★	ガルバディア・レム諸島、デリングシティ・地下水路	3	聖水（1→2）、ゾンビパウダー（1→20）	ゾンビー
トンベリ（LV1～）、クアール（LV1～）	★★★★	トラビア・アルバトロス諸島、ルナティックパンドラ研究所・入口	2	デスストーン（1→1）、ノコギリの刃（1→10）、死者の魂（1→20）、ほうちょう（1→30）	デス
エルノーイル（LV40～）、コキュートス（LV1～）	★★★★★	セントラ・グッドホープ岬、白いSeeDの船・キャビン	12	ホーリーストーン（1→1）、月の石（1→20）	ホーリー
バイトバグ（LV1～19）、ボム（LV1～）	★	ティンバー・ヤルニ渓谷、炎の洞窟・通路	2	魔石のかけら（1→5）	ファイア
エスタ兵（LV20～29）、エリート兵（LV20～29）	★★	ティンバー・ランカー平原	1	魔石（1→5）、ボムのかけら（1→20）	ファイラ
ルブルムドラゴン（LV20～）、グレンデル（LV30～）	★★★★	エスタ・カシュクバール砂漠、シュミ族の村・工房	2	魔導石（1→5）、赤い牙（1→20）、フェニックスの羽（1→100）、フェニックスの魂（1→100）、ボムの魂（1→100）	ファイガ
トライフェイス（LV30～）、バハムート（LV1～）	★★★★★	トラビア・ビッケ雪原、エスタ・魔法研究所2F	11	フレアストーン(1→1)、火竜の牙(1→20)	フレア
グヘイスアイ（LV1～19）、ゴージュシール（LV1～）	★	ティンバー・ヤルニ渓谷、バラムガーデン・訓練施設	4	魔石のかけら（1→5）	ブリザド
コマンド兵（LV20～29）、ダブルハガー（LV20～29）	★★	ガルバディア・モンテローザ高原、ミサイル基地・変電室	2	魔石（1→5）、南極の風（1→20）	ブリザラ
フォカロル（LV30～）、スラストエイビス（LV30～）	★★★★	トラビア・ヴィンター島、ティンバー編集部・資料室	3	魔導石（1→5）、北極の風（1→20）	ブリザガ
グランデアーロ（LV1～）、バラ・トルーパー（LV1～）	★★	ドール・マルゴー半島、ティンバーの森・川辺	2	サカナのヒレ（1→20）、水の結晶（1→50）	ウォータ
ケダチク（LV1～19）、ハウリザード（LV1～）	★	ティンバー・マンデービーチ、バラム・ディン邸前	2	魔石のかけら（1→5）	サンダー
コカトリス（LV20～29）、レッドマウス（LV20～）	★★	ガルバディア・シェナンドー丘陵、デリングシティ・公園通り	2	魔石（1→5）、サンゴのかけら（1→20）	サンダラ
ゲイラ（LV30～）、プロパゲーター（LV30～）	★★★★	セントラ・アルマージ山脈、トラビアガーデン・正門	4	魔導石（1→5）、ダイナモ石（1→20）	サンダガ

ポイントの総数」ではそれぞれを個別にカウントした

分類	名前	効果	メニュー使用	対象	攻撃力	回復力	属性	ステータス変化	リフレクの可否	防御の可否
風魔法	エアロ	真空の刃で対象を切り裂く	×	単体	22	——	風	なし	○	○
風魔法	トルネド	竜巻で対象パーティーを舞い上げる	×	全体	38	——	風	なし	×	○
サポート魔法	エスナ	不利なステータス変化の大半を治療する(→P.59)	○	単体	——	——	なし	(ステータス解除)	○	×
サポート魔法	デスペル	有利なステータス変化の大半を解除する (→P.59)	○	単体	——	——	なし	(ステータス解除)	×	×
サポート魔法	プロテス	物理攻撃のダメージを半減するバリアを発生させる	×	単体	——	——	なし	プロテス	○	×
サポート魔法	シェル	魔法攻撃のダメージを半減するバリアを発生させる	×	単体	——	——	なし	シェル	○	×
サポート魔法	リフレク	多くの魔法を跳ね返すバリアを発生させる	×	単体	——	——	なし	リフレク	○	×
サポート魔法	ドレイン	対象に与えたダメージのぶん自分のHPを回復させる	×	単体	26	(与えたダメージ)	なし	(吸収)	×	○
サポート魔法	オーラ	特殊技コマンドを出しやすくする	×	単体	——	——	なし	オーラ	○	×
時空魔法	ヘイスト	対象の時間進行を早める	×	単体	——	——	なし	ヘイスト	○	×
時空魔法	スロウ	対象の時間進行を遅らせる	×	単体	——	——	なし	スロウ	○	×
時空魔法	ストップ	対象の時間進行を一時停止させる	×	単体	——	——	なし	ストップ	○	×
時空魔法	クエイク	大きな地震で対象パーティーを跳ね飛ばす	×	全体	40	——	地	なし	×	○
時空魔法	グラビデ	重力波で対象に割合ダメージを与える	×	単体	(対象の残りHPの25%)	——	なし	なし	○	×
時空魔法	ダブル	1回の行動で同じ魔法を2連続使用できるようにする	×	単体	——	——	なし	ダブル	○	×
時空魔法	トリプル	1回の行動で同じ魔法を3連続使用できるようにする	×	単体	——	——	なし	トリプル	○	×
ST魔法	バイオ	地中より発生させた緑色のアワで対象に毒を与える	×	単体	30	——	毒	毒	○	○
ST魔法	ブレイク	地面から突き出した岩で対象を閉じこめる	×	単体	——	——	なし	石化	○	×
ST魔法	ブライン	黒煙で対象の視界をさまたげる	×	単体	——	——	なし	暗闇	○	×
ST魔法	サイレス	対象の口をふさいで魔法の使用を封じる	×	単体	——	——	なし	沈黙	○	×
ST魔法	バーサク	対象の闘争本能を引き出して無意識に攻撃させる	×	単体	——	——	なし	バーサク	○	×
ST魔法	スリプル	睡魔を誘う音波で対象を眠らせる	×	単体	——	——	なし	睡眠	○	×
ST魔法	コンフュ	対象の脳天に隕石を落として混乱させる	×	単体	——	——	なし	混乱	○	×
ST魔法	ペイン	呪いの印で対象のステータスを悪化させる	×	単体	——	——	なし	毒+暗闇+沈黙	○	×
ST魔法	メルトン	対象の防御力をゼロにする光を照射	×	単体	32	——	なし	体力0	○	○
禁断魔法	メテオ	複数の隕石を落とす 隕石の対象はランダムで決定	×	単体	20×10回	——	なし	なし	×	○
禁断魔法	アルテマ	核エネルギーの力で対象を爆発させる究極魔法	×	全体	80	——	なし	なし	×	○
精製不可	レビテト	対象を浮遊させて、地属性の攻撃を無効化する	×	単体	——	——	なし	レビテト	○	×
精製不可	ライブラ	対象の能力値や特徴を調査する	×	単体	——	——	なし	なし	×	×
精製不可	アポカリプス	巨大な魔法陣から光の矢を放つ未知の魔法	×	全体	120	——	なし	なし	×	○

ドローできるおもな敵	ドロー難度	おもなドローポイント	ドローポイントの総数	精製できるアイテム	名前
スラストエイビス（LV20～）、風神・1＆2回目（LV1～）	★★	ガルバディア・モンテローザ高原、セントラ遺跡・ハシゴ上	3	風切り羽（1→20）	エアロ
アビスウォーム（LV30～）、ベヒーモス（LV1～）	★★★★	エスタ・ノルテス山脈、エスタ・ショッピングモール	5	風車（1→20）	トルネド
メズマライズ（LV1～）、ビッグス・1回目（LV1～）	★★	バラム・ラハ岬、デリングシティ・地下水路	5	万能薬（1→5）、魔石のかけら（1→5）、竜の牙（1→20）、救急セット（1→100）	エスナ
インビンシブル（LV1～）、イデア・1回目（LV1～）	★★★	ガルバディア・モンテローザ高原、ウィンヒル・広場	5	魔石（1→5）、魔導石（1→20）、ノコギリの刃（1→20）	デスペル
エサンスーシ（LV1～）、セクレト（LV1～）	★★	セントラ・ネクタール半島、名もなき王の墓・入口	3	プロテスストーン（1→1）、カメのこうら（1→30）、巨人の指輪（1→60）、鉄のカーテン（1→100）	プロテス
ブリヌラ（LV1～）、セクレト（LV1～）	★★	ガルバディア・モンテローザ高原、ガルバディアガーデン・グラウンド	3	シェルストーン（1→1）、ルーンの腕輪（1→40）、バリアシステム（1→40）、月のカーテン（1→100）	シェル
ブリヌラ（LV30～）、ウェッジ・2回目（LV1～）	★★★★	ウィンヒル・ハンフリー諸島、ウィンヒル・ガケの上	3	竜の皮（1→20）、光のカーテン（1→100）	リフレク
レッドマウス（LV20～）、ゴーマニ（LV1～29）	★★	ドール・ホーリーグローリー岬、ウィンヒル・T字路	3	吸血の牙（1→20）	ドレイン
サイファー・4回目（LV30～）	★★★★★	エスタ・天国に一番近い島、トラビアガーデン・学園祭ステージ	13	オーラストーン（1→1）、闘気のかけら（1→5）	オーラ
バイセージ（LV1～）、ビッグス・2回目（LV1～）	★★	ガルバディア・ディンゴー砂漠、ガルバディアガーデン・1Fホール	3	魔石（1→5）、ダッシュシューズ（1→20）、エイジスの守り（1→100）、加速装置（1→100）	ヘイスト
ケダチク（LV20～）、コマンドリーダー（LV1～）	★★	トラビア・ビッケ雪原、アルティミシア城・中庭	2	魔石のかけら（1→5）、クモの糸（1→20）	スロウ
インビンシブル（LV20～）、BGH251F2・1＆2回目（LV1～）	★★★	エスタ・シャルマール半島、エスタ国立魔女記念館・入口	3	魔導石（1→5）	ストップ
エサンスーシ（LV30～）、ケルベロス（LV1～）	★★★★	トラビア・ソルバールド雪原、エスタ・魔法研究所入口	7	恐竜の骨（1→20）	クエイク
ゴーマニ（LV30～）、イデア・2回目（LV1～）	★★★★	セントラ・クレーター、バラムガーデン・学生食堂（ガーデン交戦時）	2	鉄球（1→15）、ブラックホール（1→30）	グラビデ
エルヴィオレ（LV1～）、ミノタウロス（LV1～）	★★	ガルバディア・モンテローザ高原、ガルバディアガーデン・大講堂	4	竜のウロコ（1→20）	ダブル
オーディン（LV1～）、ケルベロス（LV20～）	★★★★	エスタ・天国に一番近い島、アルティミシア城・時計塔	13	ロケットエンジン（1→50）、ソウルオブサマサ（1→60）、スリースターズ（1→100）	トリプル
トライフェイス（LV20～）、モルボル（LV1～）	★★★	ガルバディア・モンテローザ高原、デリングシティ・地下水路	3	毒消し（1→1）、魔導石（1→5）、毒の牙（1→20）、モルボルの触手（1→40）	バイオ
コカトリス（LV20～）、シュメルケ（LV1～）	★★★★	ティンバー・シェナンドー丘陵、ルナティックパンドラ・リフト	2	金の針（1→3）、コカトリスの羽（1→20）	ブレイク
オチュー（LV1～）、ゴーマニ（LV1～29）	★★	エスタ・グランディディエリの森、ドール・電波塔エレベーター	3	目薬（1→1）、オチューの触手（1→30）	ブライン
グラット（LV1～）、ブラッドソウル（LV20～）	★	トラビア・ヴィンター島、ドール・中央広場	3	山彦草（1→2）、魔石のかけら（1→5）、沈黙の粉（1→20）	サイレス
グラット（LV20～）、ウェンディゴ（LV1～）	★★	ガルバディア・モンテローザ高原、D地区収容所・フロア9	2	魔石（1→5）、鉄パイプ（1→20）	バーサク
グラット（LV1～）、フォカロル・小（LV1～29）	★	トラビア・ヴィンター島、セントラ発掘現場・入口	2	眠り粉（1→20）	スリプル
オチュー（LV20～）、コマンド兵（LV1～）	★★★	ガルバディア大平原、セントラ発掘現場・行き止まり	5	味方殺しの剣（1→20）	コンフュ
トライフェイス（LV30～）、エルノーイル（LV1～）	★★★★★	ドール・ヘスペリデス平原、セントラ遺跡・階段上	2	呪いの爪（1→10）	ペイン
ゲイラ（LV30～）、ジャボテンダー（LV1～）	★★★★	ガルバディア・モンテローザ高原、ルナサイドベース・脱出ポッド	3	謎の液体（1→10）	メルトン
ルブルムドラゴン（LV45～）、カトブレパス（LV1～）	★★★★★	エスタ・天国に一番近い島、ルナティックパンドラ・入口	14	メテオストーン（1→1）、星々のかけら（1→5）	メテオ
アルテマウェポン（LV1～）、オメガウェポン（LV1～）	★★★★★	エスタ・天国に一番近い島、シュミ族の村・入口（要5000ギル）	17	波動弾（5→1）、アルテマストーン（1→1）、エネルギー結晶体（1→3）、ダークマター（1→100）	アルテマ
ブラッドソウル（LV1～）、スラストエイビス（LV1～）	★★	ガルバディア・ウィルバーン丘陵、名もなき王の墓・水門	2	なし	レビテト
バイトバグ（LV1～）、フォカロル・小（LV1～）	★	ガルバディア・ウィルバーン丘陵、ティンバー・裏通り	2	なし	ライブラ
？？？（ラストバトル中）	★★★★★	なし	0	なし	アポカリプス

魔法リスト
(ジャンクション関連)

リストの見かた

❶系統……精製可能なアビリティによって分類した魔法の系統。
❷名前……魔法の名前。
❸能力値……能力値にジャンクションしたときの上昇量。ただし、回避のみ表内の数値の約35%が実際の上昇量となる。
❹属性攻撃……属性攻撃にジャンクションしたときの効果。○がついた属性攻撃で与えるダメージ量が「上昇値(%)」ぶん増える。
❺属性防御……属性防御にジャンクションしたときの効果。○がついた属性攻撃で受けるダメージ量が「上昇値(%)」ぶん減る。100%を超えると吸収能力に変化(→P.57)。
❻ステータス攻撃……ステータス攻撃にジャンクションしたときの効果。「対象ステータス変化」を発生させる確率を「上昇値(%)」上げる。
❼ステータス防御……ステータス防御にジャンクションしたときの効果。「対象ステータス変化」を無効にする確率を「上昇値(%)」上げる。



系統	名前	能力値 HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避	命中	運	属性攻撃 上昇値	炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
生命魔法	ケアル	200	4	15	4	15	3	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
生命魔法	ケアルラ	500	8	28	8	28	4	5	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
生命魔法	ケアルガ	2200	20	65	20	65	10	10	10	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—
生命魔法	レイズ	1200	8	50	10	50	4	3	3	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—
生命魔法	アレイズ	4800	20	80	20	85	8	10	8	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—
生命魔法	リジェネ	2600	18	70	18	60	8	8	8	8	—	—	—	—	—	—	—	—	—
生命魔法	ゾンビー	800	15	24	15	12	2	2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
生命魔法	デス	1800	22	22	38	58	10	10	10	38	—	—	—	—	—	—	—	—	—
生命魔法	ホーリー	3800	55	28	45	48	10	18	24	14	100	—	—	—	—	—	—	—	○
炎魔法	ファイア	100	10	4	10	4	8	6	10	8	50	○	—	—	—	—	—	—	—
炎魔法	ファイラ	200	15	8	15	8	12	8	16	12	80	○	—	—	—	—	—	—	—
炎魔法	ファイガ	1400	30	16	30	16	14	10	20	14	100	○	—	—	—	—	—	—	—
炎魔法	フレア	3200	56	26	44	26	12	10	26	12	—	—	—	—	—	—	—	—	—
冷気魔法	ブリザド	100	10	4	10	4	8	6	10	8	50	—	○	—	—	—	—	—	—
冷気魔法	ブリザラ	200	15	8	15	8	12	8	16	12	80	—	○	—	—	—	—	—	—
冷気魔法	ブリザガ	1400	30	16	30	16	14	10	20	14	100	—	○	—	—	—	—	—	—
冷気魔法	ウォータ	300	20	14	18	14	12	10	18	13	100	—	—	—	—	—	—	○	—
雷魔法	サンダー	100	10	4	10	4	8	6	10	8	50	—	—	○	—	—	—	—	—
雷魔法	サンダラ	200	15	8	15	8	12	8	16	12	80	—	—	○	—	—	—	—	—
雷魔法	サンダガ	1400	30	16	30	16	14	10	20	14	100	—	—	○	—	—	—	—	—

※表内の上昇量はすべて、その魔法を100個ジャンクションしたときのもの。個数が100個未満のときの上昇量を算出する場合は、小数点以下が切り捨てとなる

「さいきょう」コマンドの仕組み

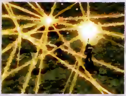
ジャンクション画面の「さいきょう」を使うと、下表の順で各能力値に「数値が一番上がる魔法」がジャンクションされていく。また、属性とステータスの欄には「数値の上昇量の合計が多い魔法」がジャンクションされていくが、該当する魔法が複数ある場合は「上昇させる項目の多い魔法」が優先され、それでも該当する魔法が複数ある場合は「ウィンドウ内で先頭側に並んでいる魔法」が優先される。

■コマンドごとのジャンクション優先順位

コマンド	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避	命中	運
[illegible]	0	1	7	8	9	2	3	4	5
魔法	3	4	5	1	6	2	7	8	9
ぼうぎょ	1	5	2	6	3	7	4	8	9

単体対象の魔法は全体化できないのか？

魔法の効果範囲（単体と全体）は、どのような方法でも変えることができない。しかし、ダブルやトリプル状態（→P.60）になり、対象パーティーのメンバーそれぞれに対して魔法を使うようにすれば、単体魔法を全体魔法のように使用することができるのだ。



◀フレアなどの強力な魔法も、擬似的にだが全体化できる。アビリティ「ダブル（トリプル）消費1」もセットしておくと、なおいい。

3

魔法リスト

JUNCTION

属性防御 上昇値	炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖	ステータス攻撃 上昇値	ステータス攻撃 対象ステータス変化	ステータス防御 上昇値	ステータス防御 対象ステータス変化	名前
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ケアル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ケアルラ
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ケアルガ
30	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—	20	即死	レイズ
40	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—	40	即死	アレイズ
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	リジェネ
—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	ゾンビ	100	ゾンビ	ゾンビー
—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	即死	100	即死	デス
200	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	40	即死＋毒＋バーサク＋ゾンビ＋睡眠＋カーズ＋混乱＋吸収	ホーリー
50	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ファイア
80	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ファイラ
150	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ファイガ
80	○	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	フレア
50	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ブリザド
80	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ブリザラ
150	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ブリザガ
150	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	ウォータ
50	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	サンダー
80	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	サンダラ
150	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	サンダガ

3

JUNCTION 魔法リスト

分類	名前	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避	命中	運	上昇値	炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
雲魔法	エアロ	300	17	10	16	10	20	18	22	15	80	—	—	—	—	—	○	—	—
雲魔法	トルネド	3000	48	24	42	24	33	32	38	14	100	—	—	—	—	—	○	—	—
サポート魔法	エスナ	500	6	36	12	36	3	3	3	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—
サポート魔法	デスペル	1000	12	38	16	60	8	8	8	14	—	—	—	—	—	—	—	—	—
サポート魔法	プロテス	400	6	40	10	18	3	3	3	14	—	—	—	—	—	—	—	—	—
サポート魔法	シェル	400	6	18	10	40	3	3	3	14	—	—	—	—	—	—	—	—	—
サポート魔法	リフレク	2000	14	46	20	72	10	10	8	16	—	—	—	—	—	—	—	—	—
サポート魔法	ドレイン	400	13	30	20	24	6	5	5	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—
サポート魔法	オーラ	3400	70	22	24	24	10	5	50	40	—	—	—	—	—	—	—	—	—
時空魔法	ヘイスト	500	12	16	20	20	50	20	10	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—
時空魔法	スロウ	500	12	16	20	20	40	20	10	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—
時空魔法	ストップ	800	18	20	30	24	48	25	20	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—
時空魔法	クエイク	2600	40	20	40	20	7	7	30	12	100	—	—	—	○	—	—	—	—
時空魔法	グラビデ	1600	34	18	36	18	12	8	14	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—
時空魔法	ダブル	200	15	6	18	6	10	10	40	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
時空魔法	トリプル	2400	70	10	70	10	70	40	150	30	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ST魔法	バイオ	700	24	15	24	15	5	5	4	4	100	—	—	—	—	○	—	—	—
ST魔法	ブレイク	1000	20	20	34	35	10	10	10	12	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ST魔法	ブライン	100	6	5	12	10	3	3	30	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ST魔法	サイレス	100	6	5	12	10	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ST魔法	バーサク	300	13	8	14	8	5	5	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ST魔法	スリプル	100	6	5	12	10	4	10	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ST魔法	コンフュ	700	22	18	28	18	18	8	8	8	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ST魔法	ペイン	2800	42	38	60	45	4	4	4	40	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ST魔法	メルトン	1500	24	80	20	20	3	4	12	8	—	—	—	—	—	—	—	—	—
禁断魔法	メテオ	4600	75	34	52	34	30	30	40	22	—	—	—	—	—	—	—	—	—
禁断魔法	アルテマ	6000	100	82	100	95	60	60	60	60	—	—	—	—	—	—	—	—	—
精製不可	レビテト	200	8	15	8	15	16	8	12	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—
精製不可	ライブラ	100	5	5	5	5	3	3	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
精製不可	アポカリプス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

※アポカリプスはジャンクションする機会がない

属性防御									ステータス攻撃		ステータス防御		名前
上昇値	炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖	上昇値	対象ステータス変化	上昇値	対象ステータス変化	
80	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	エアロ
200	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	トルネド
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	20	毒+石化中+石化+暗闇+沈黙+バーサク+睡眠+スロウ+ストップ+カーズ+混乱	エスナ
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	50	吸収	デスペル
20	○	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	プロテス
20	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—	—	—	シェル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	25	毒+石化中+石化+暗闇+沈黙+バーサク+睡眠+スロウ+ストップ+混乱	リフレク
—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	吸収	100	吸収	ドレイン
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	200	カーズ	オーラ
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ヘイスト
—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	スロウ	100	スロウ	スロウ
—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	ストップ	100	ストップ	ストップ
200	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	クエイク
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	グラビデ
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ダブル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	トリプル
150	—	—	—	—	○	—	—	—	100	毒	100	毒	バイオ
—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	石化	100	石化中+石化	ブレイク
—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	暗闇	100	暗闇	ブライン
—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	沈黙	100	沈黙	サイレス
—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	バーサク	100	バーサク	バーサク
—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	睡眠	100	睡眠	スリプル
—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	混乱	100	混乱	コンフュ
—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	毒+暗闇+沈黙	100	毒+暗闇+沈黙+カーズ	ペイン
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	メルトン
150	—	—	—	○	—	○	—	—	—	—	—	—	メテオ
100	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—	—	—	アルテマ
50	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	レビテト
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ライブラ
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	アポカリプス

3

魔法リスト

JUNCTION

DRAW POINT MAP





リジェネ(少／回復型)
フレア(多／回復型)
スロウ(少／回復型)
デスペル(少／回復型)
フレア(少／回復型)
コンフュ(少／回復型)
クエイク(少／回復型)
ケアル(少／回復型)
DISC1ブリザド(少／回復型)
DISC2以降ケアル(少／回復型)
デス(少／回復型)
エスナ(少／回復型)
アレイズ(少／非回復型)
トルネド(少／回復型)
ケアルガ(少／回復型)
ブライン(少／回復型)
メテオ(少／非回復型)
アルテマ(少／非回復型)
トリプル(少／非回復型)
ダブル(少／非回復型)
コンフュ(少／回復型)
メテオ(少／非回復型)
オーラ(少／非回復型)
ホーリー(少／非回復型)
フレア(少／非回復型)
アルテマ(少／非回復型)
サンダガ(少／回復型)
ストップ(少／回復型)
天国に一番近い島
フレア(多／回復型)
フレア(多／回復型)
メテオ(多／回復型)
クエイク(多／回復型)
クエイク(多／回復型)
トルネド(多／回復型)
アレイズ(多／回復型)
トリプル(多／回復型)
メテオ(多／回復型)
ホーリー(多／回復型)
トルネド(多／回復型)
トリプル(多／回復型)
アレイズ(多／回復型)
トルネド(多／回復型)
クエイク(多／回復型)
フレア(多／回復型)
オーラ(多／回復型)
トリプル(多／回復型)
ホーリー(多／回復型)
アルテマ(多／回復型)
オーラ(多／回復型)
オーラ(多／回復型)
ホーリー(多／回復型)
アルテマ(多／回復型)
メテオ(多／回復型)
アルテマ(多／回復型)
アルテマ(多／回復型)
アレイズ(多／回復型)

アビリティ

ABILITY

アビリティとは、G.F.が持つ特殊能力のことで、キャラクターの能力値を上げたり、バトル中の行動を増やしたりなど、その効果はさまざま。G.F.や魔法とともに、ジャンクションシステムの中核をなす要素――それがアビリティなのだ。

アビリティの修得方法

各G.F.は、最初からいくつかのアビリティを修得している。さらに、バトルでAPを得るか、G.F.能力アイテムを使えば、新しいアビリティを修得させることが可能だ。修得していくアビリティはG.F.ごとに異なっているので、チェックしておこう（→P.83）。

G.F.にアビリティを覚えさせる方法

Ⓐ修得させたいアビリティにメニュー画面でカーソルを合わせ、規定量のAP（アビリティポイント）を得る
Ⓑ G.F.能力アイテム（→P.123）を使う

アビリティのタイプ

アビリティは以下の6タイプに分類できる。キャラクターを順当に強化していくなら、ジャンクションアビリティから覚えていきたいが、すぐに利用したいアビリティがあるなら、その修得を優先するといい。逆にG.F.アビリティは、G.F.の召喚を多用しないのであれば、ほかのアビリティよりもあとまわしにしてOK。

■アビリティのタイプと特徴

タイプ名	特徴
ジャンクションアビリティ	魔法のジャンクションを可能にする
コマンドアビリティ	バトル中にコマンドを選ぶと、専用の動作が行なえるようになる
キャラアビリティ	セットしたキャラクターに能力値アップなどの効果を与える
パーティアビリティ	セットすると、パーティー全体にアビリティの効果が与えられる
G.F.アビリティ	修得したG.F.の戦闘能力を上げる
メニューアビリティ	メニュー画面でのコマンドを増やす

APでアビリティを修得するときの注意

バトル終了時には、敵を倒して得たAPがジャンクション中の各G.F.に加算される。得られるAPの量は、敵の種類ごとに固定で、レベル差やジャンクションしているG.F.の数で変わることはない。獲得APの合計が規定値に達すればアビリティを修得できるが、その前後には以下の点に注意。なお、戦闘不能状態のG.F.にはAPが入らないので気をつけよう。

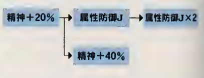
修得前 修得に必要な残りAPの量よりも獲得APが多かった場合、その超過分は切り捨てられてしまう。修得寸前のアビリティがある状態で、大量のAPが得られる敵と戦う場合は、修得用カーソルをつぎに覚えたいアビリティに合わせておくといい

修得後 アビリティ修得後は、修得用カーソルが自動的に別の未修得アビリティにうつる（優先順位はG.F.アビリティが一番高い）。アビリティを覚えるたびにメニュー画面を見て、修得用カーソルがどのアビリティに合っているのかを確認しておこう。

アビリティの派生

メニュー画面では、そのG.F.が修得しているアビリティ（右側にComplete！と表示）と、今後APを得ることで覚えられるアビリティ（右側に獲得APの合計と修得に必要なAPが表示）を確認することができる。特定のアビリティを覚えたり、G.F.のレベルが一定値を超えると、新しいアビリティが出現。この現象は「アビリティの派生」と呼ばれるが、派生の条件は、G.F.やアビリティごとにまちまちだ。なお、派生した直後のアビリティは、すべて未修得の状態となっている。

■アビリティ派生の例（シヴァの場合）



▲上の図は、「精神＋20%」を修得すれば「属性防御J」と「精神＋40%」が出現し、さらに「属性防御J」を覚えれば「属性防御J×2」も現れることを意味している。派生の起点となるアビリティ（この場合は「精神＋20%」）は、G.F.能力アイテムで修得してもかまわない。

アビリティのセット

アビリティには、修得するだけで効果があるものと、キャラクターにセットしなければ効果が得られないものがある。後者は、1キャラクターにつき、コマンドアビリティ3種類、キャラアビリティ＆パーティアビリティ計2種類（3〜4種類に増やすアビリティもある）をセットすることが可能だ。G.F.をジャンクションするときは、アビリティの効果がうまく分散するように、組み合わせを考えたい（→P.82）。

アビリティ重複の効果

能力値を上げるアビリティを複数セットした場合、その増加率は合計される。たとえば、「力＋20％」と「力＋40％」を併用したときは、力が20％＋40％＝60％上がるのだ。ただし、「属性（ST）防御J×○」「アビリティ×○」の場合は、数値（倍率）が大きいアビリティの効果が適用されるだけで、合計されることはない。

アビリティを利用した複合攻撃

アビリティのなかには、ほかのアビリティと併用することで、ふつうに使ったときよりも高い効果を発揮するものがある。とくに実用的なのが、右にあげた3つ。たとえば、味方への物理攻撃をかわりに受ける『かばう』と、物理攻撃を受けると反撃する『カウンター』を併用すれば、そのキャラクターに『カウンター』で攻撃させるチャンスが通常よりも増すわけだ。

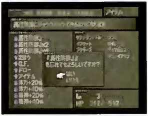
かばう（キャラアビリティ） ＋カウンター（キャラアビリティ） ＋ぼうぎょ（コマンドアビリティ）	味方単体への物理攻撃をかわりに受け、そのつど反撃できる。しかも防御状態なら受けるダメージ量はゼロで、カウンター後も防御状態は解けない。
あんこく（コマンドアビリティ） ＋ST攻撃J（ジャンクションアビリティ） ＋ドレイン（魔法） ※ドレインはST攻撃にジャンクションする	攻撃力を上げる代償として自分のHPが減る「あんこく」だが、この方法なら攻撃のたびにHPを回復できる。ただし、アンデッドタイプの敵に使うと、逆にHPが減ってしまうので注意。
しのせんこく（コマンドアビリティ） ＋レベルアップ（コマンドアビリティ）	敵を死の宣告状態にし、カウントがゼロになる前に敵のレベルを100まで上げれば、バトル後に大量のEXPが得られる。アルケオダイノスなどに使うといい。

アビリティの消去

G.F.のアビリティ欄は、22種類のアビリティで満タンになるのに対し、個々のG.F.がアイテムを使わずに覚えられるアビリティも計22種類（派生したアビリティを含む）。つまり、G.F.能力アイテムを使い、本来覚えられないはずのアビリティを修得すると、やがてはアビリティ欄が満タンになり、新しいアビリティの修得や派生ができなくなってしまうのだ。

そうした状況では、アイテムの忘れ草で不要なアビリティを消し、アビリティ欄に空きを作る必要がある。忘れ草は1000ギルで購入するという方法以外では入手しにくいので、計画的に使っていくこと。

■G.F.が一度に覚えられるアビリティの数
最大22種類



◀忘れ草で消すアビリティは、「属性防御J×2」修得後の「属性防御J」など、なくなっても支障のないものを優先しよう。

"連鎖消し"に注意

忘れ草を使うときは、アビリティの"連鎖消し"現象に注意したい。連鎖消しとは、派生したアビリティを修得する前に、その派生元であるアビリティを消すと、両方のアビリティがまとめて消えてしまうこと。たとえば、ケツァクウァトルが「体力J」を修得して「属性防御J」を出現させた直後に「体力J」を消すと、派生した「属性防御J」まで消えてしまうのだ。ただし、派生先のアビリティを修得したあとなら連鎖消しは起こらない。

派生させそこねたアビリティの行方

アビリティ欄が満タンの状態だと、アビリティの派生条件を満たしても、新しいアビリティが出現しなくなってしまう。ところが、派生条件が成立している状態ならば、忘れ草で不要なアビリティを消すことにより、派生できなかったアビリティを出現させられるのだ。また、左記の"連鎖消し"で消えた派生アビリティも、派生元となるアビリティをG.F.能力アイテムで覚えれば、ふたたび出現させることができる。

アビリティリスト

リストの見かた

❶タイプ……そのアビリティが属するタイプ （→P.106）。
❷名前……そのアビリティの名前。
❸効果……そのアビリティを修得（またはセット）したときに得られる効果
❹修得AP……そのアビリティを修得するのに必要なAP。最初から修得ずみであったり、アイテムでしか修得できないアビリティは「——」と表記している。
❺修得G.F.……G.F.能力アイテムを使わずに、そのアビリティを修得できるG.F.。
❻修得可能アイテム……そのアビリティを修得させることが可能なアイテム（＝G.F.能力アイテム）。

❶	❷名前	❸効果	❹修得AP	❺修得G.F.	❻修得可能アイテム
ジャン	HPJ	HPへのジャンクションが可能になる	50	ケツァクウァトル、イフリート、ブラザーズ、ディアボロス、カーバンクル	HPの書
	カJ	…	…	シヴァ、イフリート、ブラザーズ、	…

ジャンクションアビリティ

名前	効果	修得AP	修得G.F.	修得可能アイテム
HPJ	HPへのジャンクションが可能になる	50	ケツァクウァトル、イフリート、ブラザーズ、ディアボロス、カーバンクル	HPの書
力J	力へのジャンクションが可能になる	50	シヴァ、イフリート、ブラザーズ、パンデモニウム、ケルベロス	力の書
体力J	体力へのジャンクションが可能になる	50	ケツァクウァトル、シヴァ、カーバンクル	体力の書
魔力J	魔力へのジャンクションが可能になる	50	ケツァクウァトル、セイレーン、ディアボロス、カーバンクル、リヴァイアサン、ケルベロス	魔力の書
精神J	精神へのジャンクションが可能になる	50	シヴァ、ブラザーズ、リヴァイアサン、ケルベロス、アレクサンダー	精神の書
早さJ	早さへのジャンクションが可能になる	120	パンデモニウム、ケルベロス、エデン	早さの書
回避J	回避へのジャンクションが可能になる	200	サボテンダー、エデン	エイジスの守り
命中J	命中へのジャンクションが可能になる	120	ディアボロス、ケルベロス、エデン	なし
運J	運へのジャンクションが可能になる	200	サボテンダー	運の書
属性攻撃J	属性攻撃へのジャンクションが可能になる	160	ケツァクウァトル、シヴァ、イフリート、ブラザーズ、リヴァイアサン、パンデモニウム、アレクサンダー、グラシャラボラス	エレメントアタック
属性防御J	属性防御へのジャンクションが可能になる	100	ケツァクウァトル、シヴァ、イフリート、ブラザーズ、パンデモニウム	なし
属性防御J×2	属性防御へのジャンクションが最大2種類可能になる	130	ケツァクウァトル、シヴァ、イフリート、リヴァイアサン、パンデモニウム、アレクサンダー	なし
属性防御J×4	属性防御へのジャンクションが最大4種類可能になる	180	アレクサンダー、グラシャラボラス	エレメントガード
ST攻撃J	ステータス攻撃へのジャンクションが可能になる	160	セイレーン、カーバンクル、ケルベロス、グラシャラボラス	ステータスアタック
ST防御J	ステータス防御へのジャンクションが可能になる	100	セイレーン、カーバンクル、ケルベロス	なし
ST防御J×2	ステータス防御へのジャンクションが最大2種類可能になる	130	セイレーン、カーバンクル、ケルベロス	なし
ST防御J×4	ステータス防御へのジャンクションが最大4種類可能になる	180	ケルベロス、グラシャラボラス	ステータスガード
アビリティ×3	キャラ＆パーティアビリティを最大3種類セット可能になる	——	ディアボロス、カーバンクル、ケルベロス、アレクサンダー	なし
アビリティ×4	キャラ＆パーティアビリティを最大4種類セット可能になる	——	バハムート	ロゼッタ石

Pick up 1　命中J

回避の値が高いサボテンダーを倒す（APをかせぐ）ためにあると言ってもいいアビリティ。また、命中率が高くなれば、暗闇状態になっても、通常どおりに攻撃を当てることができる。

Pick up 2　カード

「カード」で敵を倒すと、EXPを得ずにAPだけ獲得できる。入手したカードから変化＆精製を行なえば、低レベルでの強化が可能だ。同時に、敵が強くならないというメリットも （→P.188）。

Pick up 3　とつげき

プロテス＋ヘイスト＋バーサクの効果を持つ。バーサク状態を無効化できれば実用度倍増だが、ステータス防御を100%にしても「リボン」をセットしても、このバーサクだけは防げない。

名前	効果	修得AP	修得G.F.	修得可能アイテム
コマンドアビリティ				
まほう	所持している魔法をバトル中に使用できる	—	全G.F.	魔法の書
ドロー	フィールド上＆バトル中でのドローが可能になる	—	全G.F.	ドローの書
G.F.	バトル中にG.F.の召喚が可能になる	—	全G.F.	G.F.の書
アイテム	バトル中に特定の所持アイテムが使用できる	—	全G.F.	アイテムの書
カード	敵単体を一定確率でカードに変化させる。対象の残りHPが少ないときほど成功しやすい	40	ケツァクウァトル	勝負師の魂
しのせんこく	単体を死の宣告状態にする	60	シヴァ	なし
とつげき	味方全体をプロテス＋ヘイスト＋バーサク状態にする（ステータス防御を無視して発生）	60	イフリート、エデン	なし
あんこく	攻撃力3倍の通常攻撃を行なう。攻撃直後に使用者のHPが最大値の10%減少（空振り時含む）	100	ディアボロス、グラシャラボラス、エデン	なし
たべる	敵単体に食いつく。成功時は敵の種類によって、HP回復やステータス変化といった効果が発生（→P.193）。対象のHPが使用者のHPより少ないときほど成功しやすい	—	エデン	食欲魔神のナベ
じばく	敵単体に「使用者の最大HP×5」の防御力無視のダメージを与える。使用者は攻撃直後に戦闘不能状態となり、そのバトルから離脱してしまう	100	サボテンダー	ボムの魂
コモーグリ	コモーグリを召喚。味方全体がジャンクションしているG.F.すべてにHP全回復＆蘇生の効果を与える。「おでかけチョコボRPG」からコモーグリを「おかえり」させているときのみ効果が発生。使用時は味方パーティーの平均レベル×100ギルを消費する	—	なし	モグのお守り
ぼうぎょ	使用者を防御状態にする。防御状態は使用者がつぎのコマンド入力を行なうまで持続（カウンター系の動作では解除されない）	100	ブラザーズ、サボテンダー	なし
かいふく	単体のHPを全回復させる	200	リヴァイアサン	いやしの指輪
すいとる	単体に攻撃して、与えたダメージのぶんだけ自分のHPを回復。ドレインと同じ効果	60	パンデモニウム、グラシャラボラス	なし
ちりょう	単体の不利なステータス変化を治療する。万能薬改と同じ効果	100	セイレーン	救急セット
そせい	単体を蘇生させて、HPを全回復させる。アレイズと同じ効果	200	アレクサンダー	フェニックスの魂
レベルダウン	敵単体のLVを半分に下げる（小数点以下切り捨て）	—	トンベリ	なし
レベルアップ	敵単体のLVを2倍に上げる	—	トンベリ	なし
キャラアビリティ				
HP+20%	最大HPが20%増加する	60	ブラザーズ、ディアボロス、カーバンクル	復活の指輪
HP+40%	最大HPが40%増加する	120	ブラザーズ、ディアボロス、カーバンクル	巨人の指輪
HP+80%	最大HPが80%増加する	240	ブラザーズ、ディアボロス	ガイアの指輪
力+20%	力が20%増加する	60	イフリート、パンデモニウム	ちからだすき
力+40%	力が40%増加する	120	イフリート、パンデモニウム	パワーリスト
力+60%	力が60%増加する	—	バハムート	ハイパーリスト
体力+20%	体力が20%増加する	60	シヴァ、カーバンクル	カメのこうら
体力+40%	体力が40%増加する	120	シヴァ、カーバンクル	オリハルコン
体力+60%	体力が60%増加する	—	なし	アダマンタイン
魔力+20%	魔力が20%増加する	60	ケツァクウァトル、セイレーン、ディアボロス	サークレット
魔力+40%	魔力が40%増加する	120	ケツァクウァトル、セイレーン、ディアボロス	ヒュプノクラウン
魔力+60%	魔力が60%増加する	—	バハムート	ロイヤルクラウン
精神+20%	精神が20%増加する	60	シヴァ、リヴァイアサン、アレクサンダー	ルーンの腕輪
精神+40%	精神が40%増加する	120	シヴァ、リヴァイアサン、アレクサンダー	フォースの腕輪
精神+60%	精神が60%増加する	—	なし	魔神の腕輪
早さ+20%	早さが20%増加する	150	パンデモニウム、ケルベロス	ジェットエンジン

Pick up 4 たべる

「カード」と同様、倒した敵からEXPが得られなくなる。そのため、能力値が上がる敵（→P.55）ばかりを相手にしていれば、レベルアップをせず戦闘能力を上げることが可能。

Pick up 5 かいふく

味方のHPを回復できるほか、アンデッドタイプやゾンビ状態の敵に使えば、敵の最大HPと同じダメージ（9999が上限）を与えられる。回復アイテムを消費しなくてもいいのが大きな利点。

Pick up 6 ○○ボーナス

キャラクターの育成に役立つ。これらが手に入るまではレベルアップをひかえ、セット後に『レベルアップ』を利用したEXPかせぎ（→P.107）をすれば、短時間で最強キャラクターが完成。

分類	名前	効果	修得AP	修得G.F.	修得可能アイテム
キャラアビリティ	早さ+40%	早さが40%増加する	200	パンデモニウム、ケルベロス	ロケットエン
	回避+30%	回避が30%増加する	150	サボテンダー、トンベリ	なし
	運+50%	運が50%増加する	200	サボテンダー、トンベリ、エデン	なし
	HPボーナス	利用者のLVアップ時に最大HPの増加量を30追加	100	ブラザーズ、サボテンダー	なし
	力ボーナス	利用者のLVアップ時に力の増加量を1追加	100	イフリート、サボテンダー	なし
	体力ボーナス	利用者のLVアップ時に体力の増加量を1追加	100	カーバンクル、サボテンダー	なし
	魔力ボーナス	利用者のLVアップ時に魔力の増加量を1追加	100	セイレーン、サボテンダー	なし
	精神ボーナス	利用者のLVアップ時に精神の増加量を1追加	100	リヴァイアサン、サボテンダー	なし
	オートプロテス	バトル中、つねにプロテス状態となる(解除不能)	250	バハムート	鉄のカーテン
	オートシェル	バトル中、つねにシェル状態となる(解除不能)	250	グラシャラボラス	月のカーテ
	オートリフレク	バトル中、つねにリフレク状態となる(解除不能)	250	カーバンクル	光のカーテン
	オートヘイスト	バトル中、つねにヘイスト状態となる(解除不能)	250	ケルベロス	加速装置
	オートポーション	敵の攻撃でダメージを受けたときに残りHPが最大値の50%以下だと、所持している回復アイテムを自動的に使用する	150	リヴァイアサン、サボテンダー、トンベリ	なし
	ぶんどる	「たたかう」が「ぶんどる」に変化。通常攻撃を行ないながら一定確率（→P.193）でアイテムを盗む	200	ディアボロス、バハムート	なし
	くすりのちしき	バトル中に回復（蘇生）アイテムを使ったときのHP回復量が2倍になる	200	アレクサンダー	医術の心得
	かばう	隣接した味方の残りHPが最大値の25%未満の場合、その味方に対する単体の物理攻撃をかわりに受ける（受けるダメージ量は半減）	100	ブラザーズ	ナイトの心得
	カウンター	敵から物理攻撃を受けるとその敵に反撃を行なう	200	カーバンクル	モンクの心得
	ダメージがえし	敵の攻撃で受けたダメージの25%をその敵に与える	—	なし	100本針
	ダブル消費1	ダブルの効果で魔法を2回使っても、消費は1個分ですむ	250	ケルベロス、バハムート、サボテンダー	なし
	トリプル消費1	トリプルの効果で魔法を3回使っても、消費は1個分ですむ	250	エデン	スリースターズ
	さきがけ	バトル開始時のATBゲージが、つねに満タンになる	160	パンデモニウム、サボテンダー、トンベリ	なし
	歩くとHP回復	移動していると、1秒につき10〜15ずつのペースでHPが回復していく	200	バハムート、サボテンダー、トンベリ	なし
	リボン	不利なステータス変化を受けなくなる	—	なし	リボン
パーティアビリティ	けいかい	先制攻撃やバックアタックを行なう確率が、味方は上がり、敵は下がる	200	ケルベロス	なし
	エンカウント半減	敵にエンカウントする確率が半減する	30	ディアボロス	なし
	エンカウントなし	敵にエンカウントしなくなる（固定出現の敵はのぞく）	100	ディアボロス	なし
	レアアイテム	「ぶんどる」時やバトル終了後に、出現確率の低いアイテムを入手しやすくなる	250	バハムート	なし
	隠しポイント発見	隠しドローポイントと隠しセーブポイントが見えるようになる。また、隠しセーブポイントの利用が可能に	40	セイレーン	なし
G.F.アビリティ	召喚魔法+10%	修得G.F.の攻撃力が10%増加する	40	ケツァクウァトル、シヴァ、イフリート、セイレーン、ブラザーズ、リヴァイアサン、パンデモニウム、アレクサンダー、グラシャラボラス、バハムート、トンベリ、エデン	鉄パイプ
	召喚魔法+20%	修得G.F.の攻撃力が20%増加する	70	ケツァクウァトル、シヴァ、イフリート、セイレーン、ブラザーズ、リヴァイアサン、パンデモニウム、アレクサンダー、グラシャラボラス、バハムート、トンベリ、エデン	星々のかけら

Pick up 7 オートポーション

自動的に使うアイテムには、ハイポーション＞ポーション＞ポーション改＞ハイポーション改＞エクスポーション＞エリクサーといった優先順位がある。全体回復系のアイテムは使わない。

Pick up 8 ぶんどる

『運+50%』や『レアアイテム』と併用すればアイテム収集がしやすい。なお、バーサク状態や「カウンター」での攻撃には盗みの能力がつかないので注意（属性やステータス変化はつく）。

Pick up 9 くすりのちしき

必要不可欠なアビリティではないが、蘇生アイテムやメガポーションを使うときに役立つ（フェニックスの羽の効果には影響なし）。『オートポーション』と併用するのも有効だ。

	名前	効果	修得AP	修得G.F.	修得可能アイテム
G.F.アビリティ	召喚魔法+30%	修得G.F.の攻撃力が30%増加する	140	ケツァクウァトル、シヴァ、イフリート、セイレーン、ブラザーズ、リヴァイアサン、パンデモニウム、アレクサンダー、グラシャラボラス、バハムート、トンベリ、エデン	エネルギー結晶体
	召喚魔法+40%	修得G.F.の攻撃力が40%増加する	200	グラシャラボラス、バハムート、エデン	ソウルオブサマサ
	GFHP+10%	修得G.F.の最大HPが10%増加する	40	全G.F.	ヒーリングメイル
	GFHP+20%	修得G.F.の最大HPが20%増加する	70	全G.F.	シルバーメイル
	GFHP+30%	修得G.F.の最大HPが30%増加する	140	イフリート、ブラザーズ、ディアボロス、カーバンクル、リヴァイアサン、パンデモニウム、ケルベロス、アレクサンダー、グラシャラボラス、バハムート、サボテンダー、トンベリ、エデン	ゴールドアーマー
	GFHP+40%	修得G.F.の最大HPが40%増加する	200	グラシャラボラス、バハムート、エデン	ダイヤアーマー
	おうえん	●ボタン連打で召喚魔法のダメージを増やせる(→P.79)	10	ケツァクウァトル、シヴァ、イフリート、セイレーン、ブラザーズ、リヴァイアサン、パンデモニウム、アレクサンダー、グラシャラボラス、バハムート、トンベリ、エデン	なし
メニューアビリティ	値切る	ショップでのアイテムの購入額とジャンク屋での改造費が25%下がる	150	トンベリ	なし
	高値で売る	ショップでアイテムを売るときの売却額が50%上がる	150	トンベリ	なし
	顔なじみ	ショップで売られるアイテムの種類が通常よりも多くなる	150	トンベリ	なし
	ショップ呼び出し	入ったことのあるショップがメニュー画面上で利用できる ショップに入ったことがない場合は使用できない	200	トンベリ	なし
	ジャンク屋呼び出し	ジャンク屋がメニュー画面上で利用できる		グラシャラボラス	なし
	雷魔法精製	雷や風属性の魔法を精製できる	30	ケツァクウァトル	なし
	冷気魔法精製	冷気や水属性の魔法を精製できる	30	シヴァ	なし
	炎魔法精製	炎属性の魔法やフレアを精製できる	30	イフリート	なし
	生命魔法精製	HP回復や蘇生系の魔法、ゾンビー、デス、ホーリーを精製できる	30	セイレーン	なし
	時空魔法精製	行動速度や行動回数に影響する魔法、グラビデ、クエイクを精製できる	30	ディアボロス	なし
	ST魔法精製	不利なステータス変化を与える魔法を精製できる	30	ディアボロス	なし
	サポート魔法精製	有利なステータス変化を与える魔法、デスペル、ドレインを精製できる	30	リヴァイアサン	なし
	禁断魔法精製	メテオ、アルテマを精製できる	—	バハムート	なし
	回復薬精製	ハイポーション、メガポーション、フェニックスの尾を精製できる	30	カーバンクル	なし
	ST薬精製	不利なステータス変化を治療するアイテムを精製できる	30	セイレーン	なし
	弾薬精製	弾薬アイテムを精製できる	30	イフリート	なし
	道具精製	テント、コテージ、バトルアイテムなどを精製できる	30	セイレーン	なし
	禁断薬精製	エリクサー、ラストエリクサー、強化アイテムを精製できる	200	グラシャラボラス	なし
	GF回復薬精製	G.F.回復アイテムを精製できる	30	リヴァイアサン	なし
	GF能力薬精製	G.F.能力アイテムを精製できる	30	エデン	なし
	中クラス魔法精製	下クラスの魔法から中クラスの魔法を精製できる	60	ケツァクウァトル	なし
	上クラス魔法精製	中クラスの魔法から上クラスの魔法を精製できる	60	アレクサンダー	なし
	薬レベルアップ	回復アイテム、万能薬、フェニックスの尾、エリクサー、英雄の薬などから、より効力の大きいアイテムを精製できる	120	アレクサンダー	なし
	カード変化	カードからアイテムを精製できる	60	ケツァクウァトル	なし

Pick up 10　ダメージがえし

魔法攻撃にも反撃できるカウンター系アビリティだが、敵に与えるダメージは小さめ。役に立つのは、残りHPが多い状態で、割合ダメージや残りHPを1にする攻撃を受けたときぐらいか。

Pick up 11　○○消費1

魔法主体で戦うときに重宝するアビリティ。「ダブル消費1」ならダブル状態、「トリプル消費1」ならトリプル状態で魔法を使ったときしか消費量を減らせないので注意しよう。

Pick up 12　召喚魔法+40%

G.F.召喚を多用するなら、早めに修得させておくこと。ただし、敵に与えるダメージ量が固定であるディアボロスとサボテンダーに、このアビリティを覚えさせても攻撃力は増加しない。

精製&カード変化リスト

リストの見かた

❶精製アビリティ……その精製を行なうのに必要となるアビリティ。カッコ内はそのアビリティを修得できるG.F.。
❷精製材料……精製の材料となる魔法やアイテムの種類。
❸必要個数……精製の材料となる魔法やアイテムの必要個数。
❹精製品……精製によって作り出される魔法やアイテムの種類。
❺精製個数……精製によって作り出される魔法やアイテムの個数。

❷	❸		❹	❺
●雷魔法精製❶(ケツァクウァトル)				
魔石のかけら	1	▶	サンダー	5
魔石	1	▶	サンダラ	5
サンゴのかけら	1	▶	サンダラ	[illegible]
魔導石	1	▶	サンダガ	[illegible]
ダイナモ石	1	▶	サンダガ	[illegible]

魔法精製

精製前 名前	個数		精製後 名前	個数
●雷魔法精製(ケツァクウァトル)				
魔石のかけら	1	▶	サンダー	5
魔石	1	▶	サンダラ	5
サンゴのかけら	1	▶	サンダラ	20
魔導石	1	▶	サンダガ	5
ダイナモ石	1	▶	サンダガ	20
風切り羽	1	▶	エアロ	20
風車	1	▶	トルネド	20
●冷気魔法精製(シヴァ)				
魔石のかけら	1	▶	ブリザド	5
魔石	1	▶	ブリザラ	5
南極の風	1	▶	ブリザラ	20
魔導石	1	▶	ブリザガ	5
北極の風	1	▶	ブリザガ	20
サカナのヒレ	1	▶	ウォータ	20
水の結晶	1	▶	ウォータ	50
●炎魔法精製(イフリート)				
魔石のかけら	1	▶	ファイア	5
魔石	1	▶	ファイラ	5
ボムのかけら	1	▶	ファイラ	20
魔導石	1	▶	ファイガ	5
赤い牙	1	▶	ファイガ	20
ボムの魂	1	▶	ファイガ	100
フェニックスの羽	1	▶	ファイガ	100
フェニックスの魂	1	▶	ファイガ	100
フレアストーン	1	▶	フレア	1
火竜の牙	1	▶	フレア	20
●生命魔法精製(セイレーン)				
魔石のかけら	1	▶	ケアル	5
魔石	1	▶	ケアルラ	5
いやしの水	1	▶	ケアルラ	20
魔導石	1	▶	ケアルガ	5
テント	1	▶	ケアルガ	10
コテージ	1	▶	ケアルガ	20
ヒーリングメイル	1	▶	ケアルガ	20
風のささやき	1	▶	ケアルガ	50
いやしの指輪	1	▶	ケアルガ	100
メズマライズの刃	1	▶	リジェネ	20
命の指輪	1	▶	レイズ	20
復活の指輪	1	▶	アレイズ	20
フェニックスの魂	1	▶	アレイズ	100

精製前 名前	個数		精製後 名前	個数
聖水	1	▶	ゾンビー	2
ゾンビパウダー	1	▶	ゾンビー	20
デスストーン	1	▶	デス	1
ノコギリの刃	1	▶	デス	10
死者の魂	1	▶	デス	20
ほうちょう	1	▶	デス	30
ホーリーストーン	1	▶	ホーリー	1
月の石	1	▶	ホーリー	20
●時空魔法精製(ディアボロス)				
魔石	1	▶	ヘイスト	5
ダッシュシューズ	1	▶	ヘイスト	20
エイジスの守り	1	▶	ヘイスト	100
加速装置	1	▶	ヘイスト	100
魔石のかけら	1	▶	スロウ	5
クモの糸	1	▶	スロウ	20
魔導石	1	▶	ストップ	5
恐竜の骨	1	▶	クエイク	20
鉄球	1	▶	グラビデ	15
ブラックホール	1	▶	グラビデ	30
竜のウロコ	1	▶	ダブル	20
ロケットエンジン	1	▶	トリプル	50
ソウルオブサマサ	1	▶	トリプル	60
スリースターズ	1	▶	トリプル	100
●ST魔法精製(ディアボロス)				
毒消し	1	▶	バイオ	1
魔導石	1	▶	バイオ	5
毒の牙	1	▶	バイオ	20
モルボルの触手	1	▶	バイオ	40
金の針	1	▶	ブレイク	3
コカトリスの羽	1	▶	ブレイク	20
目薬	1	▶	ブライン	1
オチューの触手	1	▶	ブライン	30
山彦草	1	▶	サイレス	2
魔石のかけら	1	▶	サイレス	5
沈黙の粉	1	▶	サイレス	20
魔石	1	▶	バーサク	5
鉄パイプ	1	▶	バーサク	20
眠り粉	1	▶	スリプル	20
味方殺しの剣	1	▶	コンフュ	20
呪いの爪	1	▶	ペイン	10
謎の液体	1	▶	メルトン	10

精製前 名前	個数		精製後 名前	個数
●サポート魔法精製(リヴァイアサン)				
魔石のかけら	1	▶	エスナ	[illegible]
万能薬	1	▶	エスナ	[illegible]
竜の牙	1	▶	エスナ	[illegible]
救急セット	1	▶	エスナ	[illegible]
魔石	1	▶	デスペル	[illegible]
魔導石	1	▶	デスペル	[illegible]
ノコギリの刃	1	▶	デスペル	[illegible]
プロテスストーン	1	▶	プロテス	[illegible]
カメのこうら	1	▶	プロテス	[illegible]
巨人の指輪	1	▶	プロテス	[illegible]
鉄のカーテン	1	▶	プロテス	[illegible]
シェルストーン	1	▶	シェル	[illegible]
ルーンの腕輪	1	▶	シェル	[illegible]
バリアシステム	1	▶	シェル	[illegible]
月のカーテン	1	▶	シェル	[illegible]
竜の皮	1	▶	リフレク	[illegible]
光のカーテン	1	▶	リフレク	[illegible]
吸血の牙	1	▶	ドレイン	[illegible]
オーラストーン	1	▶	オーラ	[illegible]
闘気のかけら	1	▶	オーラ	[illegible]
●禁断魔法精製(バハムート)				
メテオストーン	1	▶	メテオ	[illegible]
星々のかけら	1	▶	メテオ	[illegible]
波動弾	5	▶	アルテマ	[illegible]
アルテマストーン	1	▶	アルテマ	[illegible]
エネルギー結晶体	1	▶	アルテマ	[illegible]
ダークマター	1	▶	アルテマ	[illegible]
●中クラス魔法精製(ケツァクウァトル)				
ケアル	5	▶	ケアルラ	[illegible]
ファイア	5	▶	ファイラ	[illegible]
ブリザド	5	▶	ブリザラ	[illegible]
サンダー	5	▶	サンダラ	[illegible]
●上クラス魔法精製(アレクサンダー)				
ケアルラ	5	▶	ケアルガ	[illegible]
ファイラ	5	▶	ファイガ	[illegible]
ブリザラ	5	▶	ブリザガ	[illegible]
サンダラ	5	▶	サンダガ	[illegible]
エアロ	10	▶	トルネド	[illegible]
ダブル	10	▶	トリプル	[illegible]

アイテム精製

精製前 名前	個数		精製後 名前	個数
●回復薬精製（カーバンクル）				
いやしの水	1	▶	ハイポーション	2
ヒーリングメイル	1	▶	ハイポーション	6
テント	4	▶	メガポーション	1
コテージ	2	▶	メガポーション	1
メズマライズの刃	1	▶	メガポーション	2
いやしの指輪	1	▶	メガポーション	20
命の指輪	1	▶	フェニックスの尾	2
復活の指輪	1	▶	フェニックスの尾	8
フェニックスの魂	1	▶	フェニックスの尾	100
●ST薬精製（セイレーン）				
毒の粉	1	▶	毒消し	3
毒の牙	1	▶	毒消し	10
コカトリスの羽	1	▶	金の針	3
オチューの触手	1	▶	目薬	3
沈黙の粉	1	▶	山彦草	3
ゾンビパウダー	1	▶	聖水	3
味方殺しの剣	5	▶	万能薬	1
眠り粉	5	▶	万能薬	1
竜の牙	1	▶	万能薬	1
呪いの爪	1	▶	万能薬	1
モルボルの触手	1	▶	万能薬	2
救急セット	1	▶	万能薬	20
●弾薬精製（イフリート）				
ネジ	1	▶	通常弾	8
毒の粉	1	▶	暗黒弾	10
毒の牙	1	▶	暗黒弾	20
燃料	1	▶	火炎弾	10
ボムのかけら	1	▶	火炎弾	20
赤い牙	1	▶	火炎弾	40
ミサイル	1	▶	破壊弾	20
9式連発銃	1	▶	破壊弾	40
サボテンのトゲ	1	▶	破壊弾	40
とがった爪	1	▶	徹甲弾	10
ほうちょう	1	▶	徹甲弾	20
通常弾	1	▶	速射弾	1
散弾	1	▶	速射弾	2
レーザーキャノン	1	▶	波動弾	5
エネルギー結晶体	1	▶	波動弾	10
高出力発生装置	1	▶	波動弾	20
●道具精製（セイレーン）				
いやしの水	1	▶	テント	2
復活の指輪	1	▶	テント	5
風のささやき	1	▶	コテージ	1
いやしの指輪	1	▶	コテージ	30
ダイヤアーマー	1	▶	コテージ	50
カメのこうら	1	▶	プロテスストーン	10
オリハルコン	1	▶	プロテスストーン	30
ルーンの腕輪	1	▶	シェルストーン	10
フォースの腕輪	1	▶	シェルストーン	30
鉄パイプ	1	▶	オーラストーン	1
ちからだすき	1	▶	オーラストーン	2
サークレット	1	▶	オーラストーン	2
闘気のかけら	1	▶	オーラストーン	2
ハイパーリスト	1	▶	オーラストーン	10
ヒュプノクラウン	1	▶	オーラストーン	10
死者の魂	1	▶	デスストーン	2
火竜の牙	1	▶	フレアストーン	2
月の石	1	▶	ホーリーストーン	2
星々のかけら	1	▶	メテオストーン	2
エネルギー結晶体	1	▶	アルテマストーン	2
メガフェニックス	3	▶	フェニックスの羽	1
魔法の書	1	▶	魔導石	10
G.F.の書	1	▶	魔導石	10
ドローの書	1	▶	魔導石	10
アイテムの書	1	▶	魔導石	10
勝負師の魂	1	▶	魔導石	10
ロゼッタ石	1	▶	賢者の石	1
食欲魔神のナベ	1	▶	賢者の石	1
モグのお守り	1	▶	賢者の石	1
ダークマター	1	▶	賢者の石	1
賢者の石	1	▶	ラブラブG	1
呪いの爪	100	▶	ダークマター	1※
●禁断薬精製（グラシャラボラス）				
メガポーション	20	▶	エリクサー	1
エレメントアタック	1	▶	エリクサー	4
エレメントガード	1	▶	エリクサー	4
ステータスアタック	1	▶	エリクサー	4
ステータスガード	1	▶	エリクサー	4
医術の心得	1	▶	ラストエリクサー	1
救急セット	1	▶	ラストエリクサー	2
ガイアの指輪	1	▶	HPアップ	1
ハイパーリスト	10	▶	パワーアップ	1
モンクの心得	1	▶	パワーアップ	1
アダマンタイン	5	▶	ガードアップ	1
ナイトの心得	1	▶	ガードアップ	1
ロイヤルクラウン	10	▶	マジックアップ	1
魔神の腕輪	10	▶	マインドアップ	1
エイジスの守り	2	▶	スピードアップ	1
ジェットエンジン	50	▶	スピードアップ	1
ロケットエンジン	5	▶	スピードアップ	1
100本針	1	▶	スピードアップ	1
運の書	1	▶	ラックアップ	1
賢者の石	10	▶	英雄の薬試作型	1※
●GF回復薬精製（リヴァイアサン）				
いやしの水	1	▶	Gハイポーション	2
メズマライズの刃	1	▶	Gハイポーション	2
風のささやき	1	▶	Gハイポーション	4
いやしの指輪	1	▶	Gメガポーション	20
ペットハウス	1	▶	Gリターナー	2
命の指輪	1	▶	Gリターナー	2
復活の指輪	1	▶	Gリターナー	6
フェニックスの魂	1	▶	Gリターナー	40
ヒーリングメイル	1	▶	ペットハウス	1
シルバーメイル	1	▶	ペットハウス	2
ゴールドアーマー	1	▶	ペットハウス	4
ダイヤアーマー	1	▶	ペットハウス	16
●GF能力薬精製（エデン）				
HPアップ	2	▶	HPの書	1
HPの書	10	▶	巨人の指輪	1
巨人の指輪	10	▶	ガイアの指輪	1
パワーアップ	2	▶	力の書	1
力の書	10	▶	パワーリスト	1
パワーリスト	10	▶	ハイパーリスト	1
ガードアップ	2	▶	体力の書	1
体力の書	10	▶	オリハルコン	1
オリハルコン	10	▶	アダマンタイン	1
アダマンタイン	20	▶	鉄のカーテン	1
マジックアップ	2	▶	魔力の書	1
魔力の書	10	▶	フォースの腕輪	1
フォースの腕輪	10	▶	魔神の腕輪	1
魔神の腕輪	20	▶	月のカーテン	1
モルボルの触手	100	▶	月のカーテン	1
マインドアップ	2	▶	精神の書	1
精神の書	10	▶	ヒュプノクラウン	1
ヒュプノクラウン	10	▶	ロイヤルクラウン	1
ロイヤルクラウン	20	▶	ステータスアタック	1
スピードアップ	2	▶	早さの書	1
早さの書	10	▶	ジェットエンジン	1
ジェットエンジン	10	▶	ロケットエンジン	1
ラックアップ	2	▶	運の書	1
ダークマター	1	▶	運の書	1
エネルギー結晶体	50	▶	ソウルオブサマサ	1
ソウルオブサマサ	20	▶	エレメントアタック	1
シルバーメイル	5	▶	ゴールドアーマー	1
ゴールドアーマー	5	▶	ダイヤアーマー	1
ダイヤアーマー	5	▶	エレメントガード	1
竜の皮	100	▶	光のカーテン	1
光のカーテン	2	▶	モンクの心得	1
エリクサー	10	▶	医術の心得	1
聖戦の薬	5	▶	ナイトの心得	1
フェニックスの羽	20	▶	フェニックスの魂	1
バリアシステム	50	▶	エイジスの守り	1
ダッシュシューズ	100	▶	加速装置	1
サボテンのトゲ	100	▶	100本針	1
竜の牙	100	▶	救急セット	1
ボムのかけら	100	▶	ボムの魂	1
風のささやき	100	▶	いやしの指輪	1
リボン	1	▶	ステータスガード	1
賢者の石	1	▶	ロゼッタ石	1
●薬レベルアップ（アレクサンダー）				
ポーション	3	▶	ポーション改	1
ポーション改	3	▶	ハイポーション	1
ハイポーション	3	▶	ハイポーション改	1
ハイポーション改	3	▶	エクスポーション	1
エクスポーション	3	▶	メガポーション	1
フェニックスの尾	50	▶	メガフェニックス	1
万能薬	10	▶	万能薬改	1
万能薬改	10	▶	エリクサー	1
エリクサー	10	▶	ラストエリクサー	1
英雄の薬試作型	10	▶	英雄の薬	1
英雄の薬	10	▶	聖戦の薬試作型	1
聖戦の薬試作型	10	▶	聖戦の薬	1

※「呪いの爪×100→ダークマター×1」「賢者の石×10→英雄の薬試作型×1」の精製は、そのアビリティを覚えているG.F.がLV100になると可能

カード変化(ケツァクウァトル)

■レベル1

変化前 カード名	枚	変化後 アイテム名	個
ハウリザード	1	ネジ	5
フンゴオンゴ	1	魔石のかけら	1
バイトバグ	1	魔石のかけら	1
レッドマウス	1	吸血の牙	1
ブリヌラ	4	ルーンの腕輪	1
ゲイラ	1	謎の液体	1
ゲスパー	1	ブラックホール	1
フォカロルフェイク	5	水の結晶	1
ブラッドソウル	1	ゾンビパウダー	1
ケダチク	1	クモの糸	1
コカトリス	1	コカトリスの羽	1

■レベル2

変化前 カード名	枚	変化後 アイテム名	個
グラット	1	魔石	1
ブエル	1	魔石	1
メズマライズ	1	メズマライズの刃	1
グヘイスアイ	1	南極の風	1
ベルヘルメルヘル	1	ノコギリの刃	1
スラストエイビス	1	魔切り羽	1
ヘッジヴァイパー	1	毒の牙	1
クリープス	1	サンゴのかけら	1
グレンデル	1	竜のウロコ	1
ダブルハガー	1	魔石	1
グランデアーロ	1	とがった爪	1

■レベル3

変化前 カード名	枚	変化後 アイテム名	個
ライフフォビドン	1	味方殺しの剣	1
エサンスーシ	1	恐竜の骨	1
トライフェイス	1	呪いの爪	1
フォカロル	1	水の結晶	1
ゴージュシール	1	北極の風	1
オチュー	1	オチューの触手	1
SAM08G	1	牙式連発銃	1
ワイルドフック	1	とがった爪	1
サボテンダー	1	サボテンのトゲ	1
トンベリ	1	ほうちょう	1
アビスウォーム	1	風車	1

■レベル4

変化前 カード名	枚	変化後 アイテム名	個
グラナトゥム	5	ヒーリングメイル	1
バイセージ・ハンズ	1	魔導石	1
アルケオダイノス	2	恐竜の骨	1
ボム	1	ボムのかけら	1
ブリッツ	1	ダイナモ石	1
ウェンディゴ	1	鉄球	1
クアール	5	命の指輪	1
ガルキマセラ	1	魔導石	1
ドラゴンイゾルデ	4	魔気のかけら	1
アダマンタイマイ	3	カメのこうら	1
メルトドラゴン	3	赤い牙	1

■レベル5

変化前 カード名	枚	変化後 アイテム名	個
鉄巨人	3	星々のかけら	1
ベヒーモス	10	バリアシステム	1
キマイラブレイン	10	復活の指輪	1
コヨコヨ	1	食欲魔神のナベ	1
インビンシブル	1	鉄パイプ	1
GIM47N	1	速射弾	10
モルボル	4	モルボルの触手	1
ルブルムドラゴン	10	火竜の牙	1
エルノーイル	10	エネルギー結晶体	1
トンベリキング	1	ほうちょう	1
ウェッジ・ビッグス	1	エクスポーション	1

■レベル6(ボスカード)

変化前 カード名	枚	変化後 アイテム名	個
風神・雷神	1	エクスポーション	1
エルヴィオレ	1	デスストーン	10
X-ATM092	2	カメのこうら	1
グラナルド	1	Gリターナー	1
ナムタル・ウトク	10	サークレット	1
シュメルケ	1	コカトリスの羽	1
アバドン	1	暗黒弾	30
ドルメン	1	破壊弾	30
オイルシッパー	1	火炎弾	30
シュミ族	5	勝負師の魂	1
コキュートス	1	ホーリーストーン	10

■レベル7(ボスカード)

変化前 カード名	枚	変化後 アイテム名	個
プロパゲーター	1	Gメガポーション	1
ジャボテンダー	1	サボテンのトゲ	1
トライエッジ	40	ジェットエンジン	1
ガルガンチュア	10	ちからだすき	1
機動兵器8型BIS	1	シェルストーン	10
アンドロ	1	Gメガポーション	1
ティアマト	1	フレアストーン	10
BGH251F2	1	プロテスストーン	10
ウルフラマイター	1	メテオストーン	5
カトブレパス	1	リネームカード	1
アルテマウェポン	1	アルテマストーン	1

■レベル8(G.F.カード)

変化前 カード名	枚	変化後 アイテム名	個
デブチョコボ	1	ラブラブG	100
アンジェロ	1	エリクサー	100
ギルガメッシュ	1	撃戦の薬	10
コモーグリ	1	ペットハウス	100
コチョコボ	1	ギサールの野菜	100
ケツァクウァトル	1	ダイナモ石	100
シヴァ	1	北極の風	100
イフリート	1	エレメントアタック	3
セイレーン	1	ステータスアタック	3
セクレト	1	恐竜の骨	100
ミノタウロス	1	アダマンタイン	10

■レベル9(G.F.カード)

変化前 カード名	枚	変化後 アイテム名	個
カーバンクル	1	光のカーテン	3
ディアボロス	1	ブラックホール	100
リヴァイアサン	1	医術の心得	3
オーディン	1	死者の魂	100
パンデモニウム	1	風車	100
ケルベロス	1	ダッシュシューズ	100
アレクサンダー	1	月のカーテン	3
フェニックス	1	フェニックスの魂	[illegible]
バハムート	1	ラストエリクサー	100
グラシャラボラス	1	ステータスガード	3
エデン	1	モンクの心得	3

■レベル10(プレイヤーカード)

変化前 カード名	枚	変化後 アイテム名	個
ウォード	1	ガイアの指輪	3
キロス	1	加速装置	3
ラグナ	1	英雄の薬	100
セルフィ	1	エレメントガード	3
キスティス	1	ソウルオブサマサ	3
アーヴァイン	1	ロケットエンジン	3
ゼル	1	ハイパーリスト	3
リノア	1	魔神の腕輪	3
イデア	1	ロイヤルクラウン	3
サイファー	1	ダイヤアーマー	3
スコール	1	スリースターズ	3

『カード変化』を使うときの注意

アビリティ「カード変化」を修得すると、カードからアイテムを作り出すことが可能になる。作り出したアイテムをアビリティ修得や魔法精製などに利用すれば、ゲームの進行がかなりラクになるはずだ。問題は、1枚しか入手できない「レアカード」を変化させるべきかどうかだが、ギルガメッシュのカードをはじめ、レアカードには貴重なアイテムに変化するものが多い。手持ちのカードを減らすのがイヤでなければ、早めに変化させたほうが得策だろう。また、レアカードを変化させても、DISC 3 終了までに特定のイベントを終わらせておけば、DISC 4で再入手することができる(→P.183)。

ジャンクション&アビリティ活用術

速攻パワーアップ講座

魔法精製アビリティを使いこなすと、ゲームの序盤で強力な魔法を手に入れることができる。つまり、レベルアップやドローに手間をかけなくても、戦闘能力を上げられるわけだ。そこで、ゲーム開始からSeeD初任務（ティンバーへ行く）までのあいだにパーティーを強化する方法を伝授しよう。ちなみに、ここで手に入れた魔法だけで、終盤まで戦いつづけることも十分可能だ。

STEP1　魔法精製アビリティを修得する

ドローを使わず、強力な魔法を手に入れるには、魔法精製が可能なアビリティと『カード変化』が必要。それらを修得するためのAPは効率よくかせごう（→P.189）。事前にSTEP2の方法でサンダガを入手しておけば、SeeD実地試験のX-ATM092戦で、APを大量獲得するのがラクになる（→P.346）。

ティンバーへ行くことになったら、その前に魔法のランプをもらい、すぐにディアボロスを入手すること。当然、魔法精製アビリティを修得しておくことも忘れずに。また、カードを効率よく収集できるように、バラムでトレードルールをフルに変えておこう（→P.164）。これで準備は完了だ。

STEP2　アイテムから魔法を精製する

カードゲームで右記のカードを手に入れたら『カード変化』でアイテムに変え、魔法を精製しよう。それらをジャンクションすれば、能力値が大幅に上がるのだ。レアカードを失っても いなら、キスティスのカードからトリプルを精製しておく。また『カード変化』によって手に入れたG.F.能力アイテムは積極的に使ってかまわない。

カードに頼らない場合は、購入したテントからケアルガを、 ナルド+ラルド戦で手に入る魔導石×16からファイガを精製することで、わずかながらキャラクターの強化が可能となる。



▲アビリティを駆使すれば、DISC 1の序盤で、これだけの戦闘能力が得られる。

■HPと体力と精神の速攻パワーアップ法

変化させるカード	必要枚数		精製に使うアイテム	必要個数		魔法名	精製個数		HP	体力	精神
ゲイラ	1	▶	謎の液体	1	▶	メルトン	10	▶	1500	80	20
メズマライズ	1	▶	メズマライズの刃	1	▶	リジェネ	20	▶	2600	70	60
アビスウォーム	1	▶	風車	1	▶	トルネド	20	▶	3000	24	24
グラナトゥム	5	▶	ヒーリングメイル	1	▶	ケアルガ	20	▶	2200	65	65

（精製に使うアイテム → 精製できる魔法 → 100個あたりの上昇値）

■力と魔力の速攻パワーアップ法

変化させるカード	必要枚数		精製に使うアイテム	必要個数		魔法名	精製個数		力	魔力
ゲスパー	1	▶	ブラックホール	1	▶	クラビデ	30	▶	34	36
エサンスーシ	1	▶	恐竜の骨	1	▶	クエイク	20	▶	40	40
トライフェイス	1	▶	呪いの爪	1	▶	ペイン	10	▶	42	60
アビスウォーム	1	▶	風車	1	▶	トルネド	20	▶	48	42
キスティス	1	▶	ソウルオブサマサ	3	▶	トリプル	180	▶	70	70

（精製に使うアイテム → 精製できる魔法 → 100個あたりの上昇値）

■属性の速攻パワーアップ法

変化させるカード	必要枚数		精製に使うアイテム	必要個数		魔法名	精製個数		属性
フォカロル	1	▶	水の結晶	1	▶	ウォータ	50	▶	水
ゴージュシール	1	▶	北極の風	1	▶	ブリザガ	20	▶	冷気
ブリッツ	1	▶	ダイナモ石	1	▶	サンダガ	20	▶	雷
メルトドラゴン	3	▶	赤い牙	1	▶	ファイガ	20	▶	炎

（精製に使うアイテム → 精製できる魔法 → 属性）

■ステータスの速攻パワーアップ法

変化させるカード	必要枚数		精製に使うアイテム	必要個数		魔法名	精製個数		ステータス
コカトリス	1	▶	コカトリスの羽	1	▶	ブレイク	20	▶	石化（石化中）
ヘッジヴァイパー	1	▶	毒の牙	1	▶	バイオ	20	▶	毒
ライフフォビドン	1	▶	味方殺しの剣	1	▶	コンフュ	20	▶	混乱
オチュー	1	▶	オチューの触手	1	▶	ブライン	30	▶	暗闇
トンベリ	1	▶	ほうちょう	1	▶	デス	30	▶	即死

（精製に使うアイテム → 精製できる魔法 → ステータス）



CHAPTER 4

ITEM

アイテム



FINAL FANTASY VIII ART GALLERY #7


FINAL FANTASY VIII ART GALLERY #6

アイテムの基礎知識

手に入れる方法

① バトルで獲得する（→P.193）

モンスターとのバトルでアイテムを入手する方法は2種類。ひとつは、倒した敵が落とす「お宝」として、バトル終了後に手に入れる方法。もうひとつは、「ぶんどる」コマンドを利用して、バトルの最中に敵から盗む方法だ。基本的に、お宝で落とすアイテムと盗めるアイテムは、ちがう種類のものになっている。アイテムを盗まれた敵はお宝を落とさないため、どちらか一方しか手に入らないわけだ。



◀1体の敵が、同じアイテムを複数個持っていることも多いが、それらはまとめて入手できる。

② 精製で作り出す（→P.134）

アビリティを使用すると、アイテムやカードから新しいアイテムを作り出すことができる。アイテムから別のアイテムを作れるアビリティは、回復薬精製、ST薬精製、弾薬精製、道具精製、禁断薬精製、GF回復薬精製、GF能力薬精製、薬レベルアップの8種類。カードからアイテムを作れるアビリティは、カード変化のみ。手に入れづらいアイテムは、アビリティを利用して作ってしまうのが効率的だ。

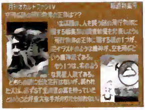
③ 人からもらう＆拾う

街にいる人からアイテムをもらえることがある。その入手条件は、話しかける、カードゲームで対戦して勝つ、依頼を解決する、パーティーに特定の人物がいるときに会話をする、などさまざま。また、落ちているものを拾ったり、特定の場所を調べたりすることでアイテムが手に入ることもある。どちらも、入手可能な時期が決まっている場合が多いので、取りのがさないようにしたい。

使用する目的

① 使ってアイテム本来の効果を得る

もっとも標準的なアイテムの用途は、そのアイテムが持っている効果を得るために、バトル中やメニュー画面で「使う」こと。アイテム使用時の効果は、右のような10種類に分類できる。このうち、10番以外の効果が発揮された場合、そのアイテムはなくなってしまう。また、アイテムのなかには使うことができないものもあるので覚えておこう。



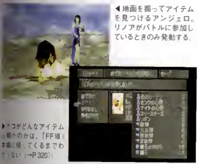
◀雑誌アイテムは、記事を表示するだけなので、何回使ってもなくなることはない。

アイテムを使ったときの効果

1. キャラクターやG.F.のHPを回復させる
2. キャラクターのステータス変化を治療する
3. バトルの支援をする
4. G.F.にアビリティを覚えさせる（忘れさせる）
5. キスティスに青魔法を覚えさせる
6. G.F.との相性を上げる
7. G.F.やリノアのペットの名前を変更する
8. 新たなG.F.を出現させる
9. キャラクターの能力値を上げる
10. 書かれている記事を表示する

4 拾ってきてもらう

バトル中にリノアの特殊技『アンジェロサーチ』が発動すると、アンジェロがアイテムを拾ってくる。また、ポケットステーションを使う『おでかけチョコボ』では、コチョコボのボコがアイテムを持ってきてくれる。じつは、これらの方法でしか入手できないアイテムも何種類かあるのだ。



◀地面を掘ってアイテムを見つけるアンジェロ。リノアがバトルに参加しているときのみ発動する。

▶ボコがどんなアイテムを持ち帰ったのかは、『FFⅧ』本編に帰ってくるまでわからない（→P.320）。

5 買う

各地にあるショップで購入するのも、アイテム入手の基本手段。店に並んでいる商品の種類はそれほど多くないが、使用頻度の高いものがそろっている。備えあれば憂いなし、多めに買っておけば、その後のバトルに安心して臨める。

6 初期所持品

アイテム入手の特例として、ゲーム開始時にスコールが持っている、ガーデンからの支給品がある。その内訳は、ポーション6個、フェニックスの尾4個、万能薬2個、テント5個。個数は少ないものの、SeeD認定試験終了までは、これらで十分まかなえるだろう。もうひとつの特例は、アーヴァインが仲間に加わるときに持ってくる通常弾20個。メッセージなどは表示されないが、アーヴァインが仲間になったあとに確認すると、ちゃんと通常弾が増えている。これのおかげで、直後のバトルで弾薬がなくてアーヴァインの特殊技が使えない、という事態にはならないわけだ。

4

アイテムの基礎知識

ITEM

手に入れたアイテムを無計画に使ったり、逆に不要だからと放置しておくのは、あまりにもったいない。本作に登場するアイテムは、通常の使用法以外にも多彩な用途を持っているのだ。アイテムを自在に使いこなせれば、『FFⅧ』はもっと楽しくなる。その第一歩として、まずはアイテムを手に入れる方法と使用目的のバリエーションを把握しておこう。

2 精製の材料にする（→P.134）

アイテムを精製関連のアビリティで変化させると、別のアイテムや魔法を生み出すことができる。新しくできたアイテムを、さらに別のものにして……とくり返すことで、レアなアイテムを作ることもできるわけだ。一方、アイテムから魔法を精製する方法としては、作り出せる魔法のタイプ別に8種類のアビリティが用意されている。アイテムを魔法に変えた場合、アイテムに精製し直すことはできないので、よく考えてから変化させるように。

3 武器改造の材料にする（→P.148）

『FFⅧ』では、アイテムとして武器や防具を手に入れることはできない。ただし、キャラクターが最初から装備している武器は、ジャンク屋に行って改造してもらうことで、より強力なものに変えていくことができる。このときに、特定のアイテムが必要となるのだ。強力な武器を手に入れるためには、貴重なアイテムを集めていかなければならない。

4 売る（→P.144）

すべてのアイテムは各地のショップで売ることができる。ただし、精製という利用手段があるため、使わないからというだけで売ってしまうのは考えものだ。最終的には売るとしても、精製して高額のアイテムを作り出せる場合もあるので、売る前には精製のことを考えるように。精製に利用できず、かつ一度読めば役割を終える雑誌アイテムなどは、そのまま売ってしまってもかまわない。ちなみに、アイテムを捨てるコマンドがないため、所持アイテムの個数を減らすには、使う（精製を含む）か売るしかない。

5 イベントを進める

ごく一部ではあるが、所持していないとイベントが進行しない（または発生しない）アイテムも存在する（→P.130）。進行に必須のアイテムを売ってしまっても、再度入手する方法が用意されているので、イベントが進まなくなることはない。とはいえ、イベント関連のアイテムは売らずに持っておくべきだろう。

全アイテムリスト

本作に登場するアイテムは、全部で198種類。アイテムウィンドウは11段×18ページなので、すべてのアイテムを集めれば、ウィンドウがスキ間なく埋まることになる。このリストを参考に、アイテム・コンプリートを目指してほしい。

アイテムの系統

使用時の効力や使用目的などによって、アイテムは以下のような14種類の系統にわけることができる。アイテムウィンドウに表示されるアイコンでも、ある程度そのアイテムの系統を見わけることが可能だ。系統ごとに、使用できる状況や、効力がおよぶ対象などが決まっているので、理解しておくといい。

系統	特徴	系統	特徴
回復	キャラクターのHPを回復させる。戦闘不能状態から蘇生させるアイテムも含む。	材料	精製の材料になる。それ以外の用途は、武器改造の材料になるくらいしかない。
治療	キャラクターが起こしている不利なステータス変化を治療する。	青魔法	キスティスに、特殊技の青魔法を新たに覚えさせる。
バトル	敵への攻撃、ステータスの変化、乱入型G.F.の召喚などができる。バトル中のみ使用可。	相性	キャラクターとG.F.との相性を上げる。対象以外のG.F.とは、相性が下がるので注意。
宿泊	全キャラクターのHP回復などを行なう。セーブが可能な場所でしか使用できない。	イベント	イベントに関係したアイテム。持っていれば、必要なときに自動で使用する。
G.F.回復	G.F.のHP回復や蘇生などができる。メニュー画面でのみ使用可能。	特殊	新たなG.F.を呼び出したり、乱入型G.F.の名前を変更できる。
G.F.能力	G.F.にアビリティを覚えさせる。名前変更用やアビリティ消去用のアイテムも含む。	強化	キャラクターの能力値を上げる。基本値が上昇するので、永続的な強化が可能。
弾薬	アーヴァインの特殊技「ショット」で攻撃するのに必要（1発につき1個消費）。	雑誌	ゼルやリノアの特殊技に新しい技を追加する。武器改造に必要なアイテムなどもわかる。

※上記以外に、入手してもアイテムウィンドウに表示されない特殊なアイテム（＝キーアイテム）がある

リストの見かた

1 / 2	3	4	5	6
ポーション 100 売 50	HPを200回復	ガルバディア兵、エリート兵、エスタ兵、警備員、コマンド兵ほか 盗 ガルバディア兵（LV1～29）、エスタ兵（LV1～29）、警備員	●拾 トール パブ（→P.296） ●イベント ティンバー（→P.267、337） D地区収容所 カードゲーム（→P.338）、トール 落書き（→P.296）●ポケステ C	使用場所 バトル メニュー

❶名前……アイテムの名前。
❷買／売……購入価格と売却価格（単位ギル）。買が「－」のアイテムはショップで売っていない。アビリティ「値切る」を修得すると購入価格が25%下がり、アビリティ「高値で売る」を修得すると売却価格が50%上がる。
❸効力……使用したときの効果。改造用アイテムは、武器改造に使用するアイテムであることを表す。
❹入手できるモンスター……戦利品としてそのアイテムを手に入れられるモンスター。宝はバトル後に落とす敵、盗は「ぶんどる」で盗める敵。レベルによってアイテムが変化する敵については、該当するレベルをカッコ内に表記。
❺その他の入手方法……バトル以外で手に入れる方法。略称の意味は以下のとおり。なお、精製によって入手する方法は「アイテム精製リスト（→P.135）」を参照。
●店……売っているショップがある場所。☆は、アビリティ「顔なじみ」が必要なことを表す。
●拾……拾える場所。
●話……会話するともらえる人物。
●イベント……入手できるイベント。
●ポケステ……ポケットステーション「おでかけチョコボRPG」でのアイテムランク（→P.320）。
❻使用場所……その系統のアイテムが使用できる状況。バトルはバトル中に「アイテム」コマンドで、メニューはメニューのアイテム画面で使えることを表す。
※リノアの特殊技「アンジェロサーチ」では、ほぼすべてのアイテムを入手できる可能性がある。

回復アイテム

使用場所：バトル／メニュー

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
ポーション 買 100　売 50	単体のHPを200回復	宝 ガルバディア兵、エリート兵、エスタ兵、警備員、コマンド兵ほか 盗 ガルバディア兵（LV1～29）、エスタ兵（LV1～29）、警備員	●店 各地 ●拾 ドール・パブ（→P.296）●イベント ティンバー（→P.267、337）、D地区収容所・カードゲーム（→P.338）、ドール・落書き（→P.296） ●ポケステ C
ポーション改 買 －　売 100	単体のHPを400回復	宝 なし 盗 なし	●ポケステ…C
ハイポーション 買 500　売 250	単体のHPを1000回復	宝 エリート兵（LV20～）、パラ・トルーパー（LV20～）、スラッパーほか 盗 ガルバディア兵（LV20～）、エスタ兵（LV30～）、スラッパーほか	●店 各地 ●イベント エスタ・ショップ（→P.341） ●ポケステ・C
ハイポーション改 買 －　売 500	単体のHPを2000回復	宝 なし 盗 なし	●イベント…D地区収容所・カードゲーム（→P.338） ●ポケステ…C
エクスポーション 買 5000　売 2500	単体のHPを全回復	宝 なし 盗 なし	●店・☆エスタ ●イベント バラムガーデン内紛時（→P.277）、エスタ・ショップ（→P.341）、ドール・落書き（→P.296） ●ポケステ…C
メガポーション 買 10000　売 5000	全体のHPを1000回復	宝 サイファー・2回目 盗 なし	●店 ☆エスタ ●イベント D地区収容所・カードゲーム(→P.338)、バラムガーデン内紛時(→P.277)、エスタ・ショップ(→P.341)、ドール・落書き(→P.296) ●ポケステ C
フェニックスの尾 買 500　売 250	単体の戦闘不能状態を治療＋HPを最大値の12.5%まで回復（レイズと同じ効果）	宝 ガルバディア兵、エスタ兵、警備員、コマンド兵ほか 盗 ガルバディア兵、ナムタル・ウトク、エスタ兵（ターミネーター）	●店 各地 ●拾 ドール(→P.296) ●イベント ティンバー(→P.267)、F.H.作業場(→P.340)、ウィンヒル・チョコボ(→P.296)、ドール・落書き(→P.296) ●ポケステ C
メガフェニックス 買 10000　売 5000	全体の戦闘不能状態を治療＋HPを最大値の12.5%まで回復	宝 なし 盗 サイファー・2回目	●店 ☆エスタ ●イベント バラムガーデン内紛時(→P.277)、D地区収容所・カードゲーム(→P.338)、F.H.・作業場(→P.340)、エスタ・ショップ(→P.341) ●ポケステ C
エリクサー 買 50000　売 2500	単体のHPを全回復＋不利なステータス変化を治療	宝 ビッグス・1回目&2回目 盗 イデア・1回目、スフィンクス	●店 ☆エスタ ●イベント・バラムガーデン内紛時(→P.277)、ドール・落書き(→P.296) ●ポケステ・C
ラストエリクサー 買 －　売 5000	全体のHPを全回復＋不利なステータス変化を治療	宝 風神・1回目&2回目、アンドロ 盗 風神・1回目&2回目、リノア	●イベント…F.H.・居住区(→P.340) ●ポケステ…C

治療アイテム

使用場所：バトル／メニュー

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
毒消し 買 100　売 50	単体の毒状態を治療	宝 なし 盗 なし	●店 各地 ●拾…ドール・パブ(→P.296) ●イベント ティンバー(→P.267) ●ポケステ・D
金の針 買 100　売 50	単体の石化中、石化状態を治療	宝 なし 盗 なし	●店 各地 ●拾…ドール・パブ(→P.296) ●イベント ティンバー(→P.267)、ドール・落書き(→P.296) ●ポケステ・D
目薬 買 100　売 50	単体の暗闇状態を治療	宝 なし 盗 なし	●店 各地 ●イベント・D地区収容所・カードゲーム(→P.338) ●ポケステ・D
山彦草 買 100　売 50	単体の沈黙状態を治療	宝 なし 盗 なし	●店 各地 ●ポケステ…D
聖水 買 100　売 50	単体のゾンビ、カーズ状態を治療	宝 なし 盗 なし	●店 各地 ●ポケステ D

4 全アイテムリスト ITEM

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
万能薬 買 1000 売 500	単体の毒、石化、暗闇、沈黙、ゾンビ、睡眠、バーサク、カーズ、石化中、混乱状態を治療	宝 ゲスバー、警備員、ウェッジ・2回目、バラ・トルーバー 盗 警備員、バラ・トルーバー	●店 各地 ●イベント ティ (→P.267)、D地区収容所・カーーム（→P.338）バラムガーデ紛時（→P.277）●ポケステ
万能薬改 買 − 売 1000	単体の不利なステータス変化を治療（「ちりょう」と同じ効果）	宝 なし 盗 なし	●ポケステ C

バトルアイテム

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
英雄の薬試作型 買 − 売 5	味方単体を50%の確率で無敵状態にする	宝 なし 盗 なし	●ポケステ B
英雄の薬 買 − 売 5000	味方単体を無敵状態にする	宝 ディアボロス（LV30〜）、サイファー・3回目&4回目 盗 サイファー・1回目&3回目&4回目、風神・1回目	●ポケステ B
聖戦の薬試作型 買 − 売 5	味方全体を各キャラクターごとに50%の確率で無敵状態にする	宝 なし 盗 なし	（精製&アンジェロサーチ 手不能）
聖戦の薬 買 − 売 10000	味方全体を無敵状態にする	宝 サイファー・3回目&4回目 盗 サイファー・3回目&4回目	（精製&アンジェロサーチ以外では入手不能）
シェルストーン 買 − 売 5	シェルと同じ効果	宝 プロパゲーター 盗 なし	●イベント チョコボの森 (→P.311) ●ポケステ C
プロテスストーン 買 − 売 5	プロテスと同じ効果	宝 プロパゲーター 盗 なし	●イベント チョコボの森 (→P.311) ●ポケステ C
オーラストーン 買 − 売 5	オーラと同じ効果	宝 プロパゲーター 盗 なし	●イベント チョコボの森 (→P.311) ●ポケステ C
デスストーン 買 − 売 5	デスと同じ効果	宝 プロパゲーター 盗 なし	●ポケステ C
ホーリーストーン 買 − 売 5	ホーリーと同じ効果	宝 プロパゲーター、魔女・1&2&3 盗 なし	●イベント D地区収容所・カーーム（→P.338)、ウィンヒ の破片（→P.296)、チョコボの森 愛の証（→P.311 ●ポケス
フレアストーン 買 − 売 5	フレアと同じ効果	宝 アバドン、プロパゲーター、魔女・1&2&3 盗 なし	●イベント D地区収容所・カーーム（→P.338)、チョコボの森 愛の証（→P.311 ●ポケステ C
メテオストーン 買 − 売 5	メテオと同じ効果	宝 プロパゲーター、魔女・1&2&3 盗 魔女・1&2&3、アリニュメン	●イベント チョコボの森 (→P.311) ●ポケステ C
アルテマストーン 買 − 売 5	アルテマと同じ効果	宝 プロパゲーター、魔女・1&2&3、アルテマウェポン 盗 魔女・1&2&3	●イベント チョコボの森 (→P.311) ●ポケステ B
ギサールの野菜 買 600 売 5	コチョコボ（またはデブチョコボ）を召喚（→P.92）	宝 なし 盗 なし	●店 チョコボの森 ●イベント 収容所・カードゲーム（→P.338、ガーデン内騒動(→P.277 ウィ チョコボ →P.296) ●ポケステ
フェニックスの羽 買 − 売 5	フェニックスを召喚（→P.93）	宝 なし 盗 なし	●拾 ルナティックパンドラ P.289) ●イベント D地区収容所 カードゲーム(→P.338 村・石集め(→P.29 ●
ゆうじょうのあかし 買 − 売 5	ムンバを召喚（→P.92）	宝 なし 盗 なし	●ポケステ A、B

宿泊アイテム

使用場所 バトル メニュー

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
テント 買 1000 売 250	すべてのキャラクターのHPを全回復＋ステータス変化を治療	宝 エスタ兵（ターミネーター） 盗 エリート兵（LV1～29）、コマンドリーダー	●店 各地 ●拾 D地区収容所・フロア4 ●イベント バラムガーデン内紛時（→P.277）●ポケステ B
ペットハウス 買 1000 売 250	すべてのG.F.のHPを全回復	宝 なし 盗 なし	●店 ティンバー、エスタ ●拾…D地区収容所・フロア3 ●ポケステ B
コテージ 買 1800 売 450	すべてのキャラクター＆ＧＦのHPを全回復＋ステータス変化を治療	宝 エリート兵、ウェッジ・1回目、エスタ兵（ターミネーター）ほか 盗 エリート兵、コマンドリーダー	●店 ☆エスタ ●話 バラムガーデン・2F廊下の年少生徒（→P.283） ●イベント D地区収容所・ムンバ（→P.273）●ポケステ B

G.F.回復アイテム

使用場所 バトル メニュー

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
Gポーション 買 200 売 50	ＧＦ単体のHPを200回復	宝 なし 盗 なし	●店 各地 ●ポケステ B
Gハイポーション 買 600 売 150	G.F.単体のHPを1000回復	宝 セクレト 盗 なし	●店 ティンバー、エスタ、☆各地 ●ポケステ B
Gメガポーション 買 － 売 250	G.F.全体のHPを1000回復	宝 オーディン 盗 なし	●ポケステ B
Gリターナー 買 500 売 125	G.F.単体の戦闘不能状態を治療＋HPを最大値の12.5％まで回復	宝 イフリート、エルヴィオレ、ディアボロス（LV1～29）、ミノタウロス、シュメルケ、ケルベロス 盗 シュメルケ	●店 各地 ●ポケステ B

G.F.能力アイテム

使用場所 バトル メニュー

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
リネームカード 買 － 売 25	ＧＦ単体の名前を変える	宝 なし 盗 なし	●イベント D地区収容所・ムンバ（→P.273）、白いSeeDの船・ゾーン（→P.285） ●ポケステ…B、C
忘れ草 買 1000 売 250	G.F.単体が修得しているアビリティを1個消す	宝 なし 盗 なし	●店 ティンバー、エスタ ●ポケステ B
HPの書 買 10000 売 2500	ＧＦ単体がアビリティ「HPJ」を覚える	宝 なし 盗 なし	●店 エスタ、☆ティンバー ●ポケステ B
力の書 買 10000 売 2500	ＧＦ単体がアビリティ「力J」を覚える	宝 なし 盗 なし	●店 エスタ、☆ティンバー ●ポケステ B
体力の書 買 10000 売 2500	ＧＦ単体がアビリティ「体力J」を覚える	宝 なし 盗 なし	●店 エスタ、☆ティンバー ●ポケステ B
魔力の書 買 10000 売 2500	ＧＦ単体がアビリティ「魔力J」を覚える	宝 なし 盗 なし	●店…エスタ、☆ティンバー ●ポケステ…B

4

全アイテムリスト

ITEM

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
精神の書 買 10000　売 2500	GF単体がアビリティ「精神J」を覚える	宝 なし 盗 なし	●店…エスタ、☆ティンバー ●ポケステ…B
早さの書 買 －　売 12500	GF単体がアビリティ「早さJ」を覚える	宝 なし 盗 ケルベロス	●拾…ルナティックパンドラ(→P.289) ●ポケステ…B
運の書 買 －　売 12500	GF単体がアビリティ「運J」を覚える	宝 なし 盗 オーディン	●イベント…エスタ・スカラマンガ[illegible](→P.297) ●ポケステ…B
エイジスの守り 買 －　売 12500	GF単体がアビリティ「回避J」を覚える	宝 UFO？ 盗 なし	●ポケステ…A、B
エレメントアタック 買 －　売 12500	GF単体がアビリティ「属性攻撃J」を覚える	宝 ドルメン 盗 なし	●ポケステ…A、B
エレメントガード 買 －　売 12500	G.F単体がアビリティ「属性防御J×4」を覚える	宝 コキュートス 盗 なし	●ポケステ…A、B
ステータスアタック 買 －　売 12500	G.F単体がアビリティ「ST攻撃J」を覚える	宝 カトブレパス 盗 なし	●ポケステ…A、B
ステータスガード 買 －　売 12500	GF単体がアビリティ「ST防御J×4」を覚える	宝 ティアマト 盗 なし	●イベント…シュミ族の村・ラグナ[illegible]製作(→P.297) ●ポケステ…A、B
ロゼッタ石 買 －　売 12500	GF単体がアビリティ「アビリティ×4」を覚える	宝 なし 盗 なし	●拾…アルティミシア城 ●イベント…D地区収容所・カードゲーム(→P.338)、エスタ・ショップ(→P.341)　●ポケステ…B
魔法の書 買 5000　売 1250	G.F単体がアビリティ「まほう」を覚える	宝 なし 盗 なし	●店…ティンバー ●ポケステ…B
G.F.の書 買 5000　売 1250	G.F単体がアビリティ「G.F」を覚える	宝 なし 盗 なし	●店…ティンバー ●ポケステ…B
ドローの書 買 5000　売 1250	G.F単体がアビリティ「ドロー」を覚える	宝 なし 盗 なし	●店…ティンバー ●ポケステ…B
アイテムの書 買 5000　売 1250	G.F単体がアビリティ「アイテム」を覚える	宝 なし 盗 なし	●店…ティンバー ●ポケステ…B
勝負師の魂 買 －　売 1250	G.F単体がアビリティ「カード」を覚える	宝 なし 盗 なし	●ポケステ…B
いやしの指輪 買 －　売 2500	G.F単体がアビリティ「かいふく」を覚える	宝 なし 盗 なし	●ポケステ…B
フェニックスの魂 買 －　売 2500	G.F単体がアビリティ「そせい」を覚える	宝 なし 盗 なし	●ポケステ…B
救急セット 買 －　売 2500	G.F単体がアビリティ「ちりょう」を覚える	宝 なし 盗 なし	●ポケステ…B
ボムの魂 買 －　売 5000	GF単体がアビリティ「じばく」を覚える	宝 なし 盗 ボム（LV30～）	●ポケステ…A、B
食欲魔神のナベ 買 －　売 5000	GF単体がアビリティ「たべる」を覚える	宝 なし 盗 なし	●ポケステ…A、B

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
モグのお守り 買 －　売 1250	G.F単体がアビリティ「コモーグリ」を覚える	宝 なし 盗 なし	●ポケステ　B（はじめてモグを「おかえり」させたときにも入手→P 322）
鉄パイプ 買 －　売 75	G.F単体がアビリティ「召喚魔法+10%」を覚える 改造用アイテム	宝 ウェンディゴ（LV1～29）、GIM47N（LV1～29） 盗 ウェンディゴ	●ポケステ‥B
星々のかけら 買 －　売 125	G.F単体がアビリティ「召喚魔法+20%」を覚える 改造用アイテム	宝 アルケオダイノス（LV30～）、ヘッジヴァイパー（LV30～）、ルブルムドラゴン（LV1～44）、鉄巨人ほか 盗 鉄巨人	●ポケステ　B
エネルギー結晶体 買 －　売 250	G.F単体がアビリティ「召喚魔法+30%」を覚える 改造用アイテム	宝 ルブルムドラゴン（LV35～）、エルノーイル（LV30～）、ベヒーモス（LV30～） 盗 なし	●ポケステ　B
ソウルオブサマサ 買 －　売 500	G.F単体がアビリティ「召喚魔法+40%」を覚える	宝 なし 盗 アデル	●ポケステ·　B
ヒーリングメイル 買 －　売 75	G.F単体がアビリティ「GFHP+10%」を覚える	宝 メズマライズ（LV20～）、ゴージュシール、グラナトゥム（LV30～） 盗 ゴージュシール（LV1～29）	●ポケステ‥B
シルバーメイル 買 －　売 125	G.F単体がアビリティ「GFHP+20%」を覚える	宝 ゴージュシール（LV20～） 盗 なし	●ポケステ　B
ゴールドアーマー 買 －　売 250	G.F単体がアビリティ「GFHP+30%」を覚える	宝 なし 盗 なし	●ポケステ・B
ダイヤアーマー 買 －　売 500	G.F単体がアビリティ「GFHP+40%」を覚える	宝 ウルフラマイター 盗 なし	●ポケステ‥B
復活の指輪 買 －　売 75	G.F単体がアビリティ「HP+20%」を覚える 改造用アイテム	宝 ゴーマニ(LV20～)、メズマライズ(LV30～)、クアール(LV30～)、キマイラブレイン(LV30～)ほか 盗 ビッグス・2回目、クアール	●ポケステ‥C
巨人の指輪 買 20000　売 5000	G.F単体がアビリティ「HP+40%」を覚える	宝 ベヒーモス（LV30～） 盗 なし	●店　☆エスダ ●ポケステ・B
ガイアの指輪 買 －　売 7500	G.F単体がアビリティ「HP+80%」を覚える	宝 ジャボテンダー 盗 なし	●ポケステ…B
ちからだすき 買 －　売 75	G.F単体がアビリティ「力+20%」を覚える	宝 ウェンディゴ（LV20～） 盗 ウェンディゴ（LV20～）、ウェッジ・2回目	●ポケステ‥C
パワーリスト 買 20000　売 5000	G.F単体がアビリティ「力+40%」を覚える	宝 X-ATM092（→P 346） 盗 グレンデル(LV30～)、アバドン、雷神・2回目	●店　☆エスダ ●ポケステ　B
ハイパーリスト 買 －　売 7500	G.F単体がアビリティ「力+60%」を覚える	宝 バハムート 盗 バハムート	●ポケステ·B
カメのこうら 買 －　売 75	G.F単体がアビリティ「体力+20%」を覚える 改造用アイテム	宝 アダマンダイマイ（LV1～29）、エサンスーシ（LV20～） 盗 エサンスーシ	●ポケステ‥C
オリハルコン 買 －　売 5000	G.F単体がアビリティ「体力+40%」を覚える	宝 X-ATM092（→P 346）、アダマンタイマイ（LV1～29）ほか 盗 アダマンタイマイ（LV30～）、オイルシッパー（LV30～）	●ポケステ　B
アダマンタイン 買 －　売 7500	G.F単体がアビリティ「体力+60%」を覚える 改造用アイテム	宝 アダマンタイマイ（LV20～） 盗 BGH251F2・2回目	●ポケステ‥B
ルーンの腕輪 買 －　売 75	G.F単体がアビリティ「精神+20%」を覚える	宝 ドロマニ、プリヌラ 盗 ドロマニ（LV30～）、プリヌラ	●ポケステ　C

4

全アイテムリスト

ITEM

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
フォースの腕輪 買 20000 売 5000	GF単体がアビリティ「精神+40%」を覚える 改造用アイテム	宝 X-ATM092（→P.346）、オチュー（LV30〜）、ライフフォビドン（LV30〜）、イデア・2回目 盗 なし	●店…☆エスタ ●ポケステ B
魔神の腕輪 買 ― 売 7500	GF単体がアビリティ「精神+60%」を覚える	宝 ガルガンチュア 盗 なし	●ポケステ・B
サークレット 買 ― 売 75	GF単体がアビリティ「魔力+20%」を覚える	宝 なし 盗 ブエル（LV20〜）、ノーグ	●ポケステ・C
ヒュプノクラウン 買 20000 売 5000	G.F単体がアビリティ「魔力+40%」を覚える	宝 X-ATM092（→P.346）、モルボル（LV30〜） 盗 なし	●店…☆エスタ ●ポケステ・B
ロイヤルクラウン 買 ― 売 7500	G.F単体がアビリティ「魔力+60%」を覚える	宝 トンベリキング 盗 イデア・2回目	●ポケステ B
ジェットエンジン 買 ― 売 5000	G.F単体がアビリティ「早さ+20%」を覚える	宝 サボテンダー（LV30〜） 盗 なし	●ポケステ…B
ロケットエンジン 買 ― 売 7500	G.F単体がアビリティ「早さ+40%」を覚える	宝 トライエッジ 盗 なし	●ポケステ…A、B
月のカーテン 買 ― 売 10000	G.F単体がアビリティ「オートシェル」を覚える	宝 なし 盗 なし	●ポケステ…A、B
鉄のカーテン 買 ― 売 10000	G.F単体がアビリティ「オートプロテス」を覚える	宝 なし 盗 なし	●ポケステ A、B
光のカーテン 買 ― 売 10000	G.F単体がアビリティ「オートリフレク」を覚える	宝 なし 盗 なし	●ポケステ・B
加速装置 買 ― 売 12500	G.F単体がアビリティ「オートヘイスト」を覚える	宝 コヨコヨ 盗 なし	●ポケステ B
モンクの心得 買 ― 売 12500	G.F単体がアビリティ「カウンター」を覚える	宝 なし 盗 なし	●ポケステ A、B
ナイトの心得 買 ― 売 10000	GF単体がアビリティ「かばう」を覚える	宝 なし 盗 なし	●ポケステ…B
医術の心得 買 ― 売 10000	GF.単体がアビリティ「くすりのちしき」を覚える	宝 なし 盗 なし	●ポケステ…C
100本針 買 ― 売 10000	G.F単体がアビリティ「ダメージがえし」を覚える	宝 なし 盗 なし	●ポケステ・A、B
スリースターズ 買 ― 売 12500	G.F単体がアビリティ「トリプル消費1」を覚える	宝 オメガウェポン 盗 アルテマウェポン	●イベント・エスタ・モルドレット平原（→P.297） ●ポケステ…A、B
リボン 買 ― 売 25000	GF単体がアビリティ「リボン」を覚える	宝 なし 盗 なし	●ポケステ A、B

弾薬アイテム

使用場所 ※バトル中、アーヴァインの特殊技「ショット」で消費

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
通常弾 買 20　売 1	アーヴァインの「ショット」で「ノーマルショット」が使える	宝 ガルバディア兵（LV1～19）、コマンド兵 盗 なし	●店　各地 ●イベント　ガルバディアガーデン・アーヴァイン加入（→P 119） ●ポケステ…D
散弾 買 40　売 2	アーヴァインの「ショット」で「グレープショット」が使える	宝 エリート兵（LV1～19）、コマンドリーダー（LV1～19） 盗 なし	●店　各地 ●ポケステ‥D
暗黒弾 買 300　売 15	アーヴァインの「ショット」で「ダークショット」が使える	宝 なし 盗 なし	●店　エスタ ●ポケステ・D
火炎弾 買 500　売 25	アーヴァインの「ショット」で「フレイムショット」が使える	宝 なし 盗 なし	●店・エスタ ●ポケステ…D
破壊弾 買 800　売 40	アーヴァインの「ショット」で「キャニスターショット」が使える	宝 なし 盗 なし	●店　☆エスタ ●ポケステ　D
速射弾 買 100　売 5	アーヴァインの「ショット」で「クイックショット」が使える	宝 なし 盗 なし	●店…☆エスタ ●イベント・F.H.・作業場(→P.340) ●ポケステ…D
徹甲弾 買 －　売 50	アーヴァインの「ショット」で「アーマーショット」が使える	宝 なし 盗 なし	●イベント　F.H.・作業場(→P.340) ●ポケステ‥D
波動弾 買 －　売 250	アーヴァインの「ショット」で「ハイパーショット」が使える 改造用アイテム	宝 なし 盗 なし	●イベント‥F.H.・作業場(→P.340) ●ポケステ‥D

材料アイテム

使用場所 ※精製関連のアビリティを使用するときに消費

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
魔石のかけら 買 －　売 5	ケアル、ファイア、ブリザド、サンダー、スロウ、サイレス、エスナを精製できる 改造用アイテム	宝 バイトバグ（LV1～29）、ブエル（LV1～19）、ゴーマニ（LV1～19）ほか 盗 バイトバグ（LV1～19）、ブエル（LV1～19）、ブリヌラ（LV1～19）	●ポケステ‥D
魔石 買 －　売 12	ケアルラ、ファイラ、ブリサラ、サンダラ、ヘイスト、バーサク、デスペルを精製できる 改造用アイテム	宝 ケダチク(LV20～29)、ボム（LV20～29)、オチュー(LV1～29) ほか 盗 ブエル(LV20～29)、ドロマニ(LV1～19)、ブリヌラ(LV20～29) ほか	●ポケステ…D
魔導石 買 －　売 20	ケアルガ、ファイガ、ブリサガ、サンダガ、ストップ、バイオ、デスペルを精製できる	宝 グラナルド、ラルド、オイルシッパー、ノーグ、ゲイラ（LV30～）ほか 盗 グラナルド、ラルド、プロパゲーター、グラナトゥムほか	●ポケステ‥D
オチューの触手 買 －　売 75	目薬やブラインを精製できる 改造用アイテム	宝 オチュー 盗 オチュー	●ポケステ…C
いやしの水 買 －　売 25	ハイポーション、テント、Gハイポーションやケアルラを精製できる	宝 ハウリザード、メズマライズ（LV1～19） 盗 ダブルハガー	●ポケステ‥C、D
コカトリスの羽 買 －　売 50	金の針やブレイクを精製できる 改造用アイテム	宝 コカトリス 盗 コカトリス	●ポケステ…C
ゾンビパウダー 買 －　売 50	聖水やゾンビーを精製できる	宝 ナムタル・ウトク、ブラットソウル、ライフフォビドン 盗 ブラットソウル	●ポケステ‥C

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
ダッシュシューズ 買 —　売 50	加速装置やヘイストを精製できる	[盗] バイセージ、サボテンダー(LV1〜29) [落] バイセージ	●ポケステ…C
とがった爪 買 —　売 50	徹甲弾を精製できる 改造用アイテム	[盗] エサンスーシ、グランデアーロ、ワイルドフック [落] グランデアーロ	●ポケステ…C
ネジ 買 —　売 25	通常弾を精製できる 改造用アイテム	[盗] ハウリザード、GIM47N、GIM52A (LV1〜29) [落] ハウリザード	●ポケステ…C、D
ノコギリの刃 買 —　売 50	デス、デスベルを精製できる 改造用アイテム	[盗] ベルヘルメルヘル [落] ベルヘルメルヘル	●ポケステ…C、D
メズマライズの刃 買 —　売 50	メガポーション、Gハイポーションやリジェネを精製できる 改造用アイテム	[盗] メズマライズ [落] メズマライズ	●ポケステ…C、D
吸血の牙 買 —　売 50	ドレインを精製できる	[盗] グヘイスアイ、レッドマウス [落] レッドマウス	●ポケステ…C、D
闘気のかけら 買 —　売 125	オーラストーンやオーラを精製できる 改造用アイテム	[盗] グレンデル (LV20〜)、ドラゴンイゾルデ、ルブルムドラゴン [落] ドラゴンイゾルデ	●ポケステ…C
味方殺しの剣 買 —　売 50	万能薬やコンフュを精製できる 改造用アイテム	[盗] ライフフォビドン (LV1〜19)、ブリッツ (LV1〜29) [落] ブリッツ	●ポケステ…C
眠り粉 買 —　売 50	万能薬やスリプルを精製できる	[盗] グラット、フンゴオンゴ [落] フンゴオンゴ	●ポケステ…C
命の指輪 買 —　売 50	フェニックスの尾、Gリターナーやレイズを精製できる 改造用アイテム	[盗] ゴーマニ、メズマライズ、グラナトゥム、クアール (LV1〜29) [落] ゴーマニ	●ポケステ…C
竜の牙 買 —　売 50	万能薬、救急セットやエスナを精製できる 改造用アイテム	[盗] アルケオダイノス (LV20〜29)、グレンデル (LV1〜29)、SAM08G、ドラゴンイゾルデ、メルトドラゴン (LV1〜29) [落] なし	●ポケステ…C

青魔法アイテム

使用場所 メニュー

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
クモの糸 買 —　売 50	キスティスが青魔法「超振動」を覚える 改造用アイテム	[盗] ケダチク [落] ケダチク	●ポケステ…C
サンゴのかけら 買 —　売 75	キスティスが青魔法「電撃」を覚える	[盗] コカトリス (LV1〜29)、クリープス (LV1〜29)、ブリッツ (LV1〜19) [落] クリープス	●ポケステ…C、D
呪いの爪 買 —　売 75	キスティスが青魔法「レベル？デス」を覚える 改造用アイテム	[盗] ライフフォビドン (LV20〜)、グランデアーロ (LV1〜29)、トライフェイス、モルボル、ガルキマセラほか [落] トライフェイス	●ポケステ…C
ブラックホール 買 —　売 75	キスティスが青魔法「デジョネーター」を覚える	[盗] ウェンディゴ (LV30〜)、ゲスパー [落] ゲスパー	●ポケステ…C
水の結晶 買 —　売 75	キスティスが青魔法「アクアブレス」を覚える	[盗] フォカロル・小 (LV20〜)、フォカロル、グランデアーロ、キマイラブレイン [落] フォカロル	●ポケステ…C
ミサイル 買 —　売 75	キスティスが青魔法「マイクロミサイル」を覚える	[盗] GIM52A、BGH251F2・2回目 [落] GIM52A、ワイルドフック (LV30〜)	●ポケステ…C

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
謎の液体 買 －　売 75	キスティスが青魔法「溶解液」を覚える	宝 ゲイラ 盗 ゲイラ	●ポケステ…C
牙式連発銃 買 －　売 75	キスティスが青魔法「ガトリング砲」を覚える	宝 SAM08G、BGH251F2・2回目、鉄巨人（LV30～） 盗 SAM08G	●ポケステ…C
火竜の牙 買 －　売 75	キスティスが青魔法「ファイヤーブレス」を覚える 改造用アイテム	宝 ルブルムドラゴン（LV1～44）、メルトドラゴン（LV20～） 盗 ルブルムドラゴン	●ポケステ…C
モルボルの触手 買 －　売 100	キスティスが青魔法「くさい息」を覚える 改造用アイテム	宝 モルボル 盗 モルボル	●ポケステ…C
風のささやき 買 －　売 100	キスティスが青魔法「ホワイトウインド」を覚える	宝 アダマンタイマイ（LV1～19） 盗 アダマンタイマイ	●ポケステ…C
レーザーキャノン 買 －　売 125	キスティスが青魔法「ホーミングレーザー」を覚える	宝 インビンシブル（LV20～）、ベルヘルメルヘル（LV30～）、機動兵器8型BIS 盗 インビンシブル（LV30～）、機動兵器8型BIS	●ポケステ…C
バリアシステム 買 －　売 125	キスティスが青魔法「マイティガード」を覚える	宝 ベヒーモス 盗 ベヒーモス	●ポケステ…C
高出力発生装置 買 －　売 200	キスティスが青魔法「レイ・ボム」を覚える	宝 なし 盗 ブリッツ（LV30～）	●拾…ルナティックパンドラ（→P289） ●ポケステ…B
ダークマター 買 －　売 250	キスティスが青魔法「ショックウェーブパルサー」を覚える	宝 なし 盗 なし	●ポケステ…A、B

相性アイテム

使用場所　バトル　メニュー

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
ボムのかけら 買 －　売 25	キャラクター単体のイフリートとの相性を1上げる 改造用アイテム	宝 ボム 盗 ボム	●ポケステ…C、O
赤い牙 買 －　売 75	キャラクター単体のイフリートとの相性を3上げる 改造用アイテム	宝 キマイラブレイン、メルトドラゴン 盗 キマイラブレイン、メルトドラゴン	●ポケステ…C
南極の風 買 －　売 25	キャラクター単体のシヴァとの相性を1上げる	宝 グヘイスアイ（LV1～29） 盗 グヘイスアイ（LV1～19）	●ポケステ…C、O
北極の風 買 －　売 75	キャラクター単体のシヴァとの相性を3上げる	宝 グヘイスアイ（LV20～）、ゴージュンシール 盗 グヘイスアイ（LV20～）	●ポケステ…C
ダイナモ石 買 －　売 125	キャラクター単体のケツァクウァトルとの相性を3上げる 改造用アイテム	宝 コカトリス（LV20～）、クリープス（LV20～）、GIM47N（LV20～）、ブリッツ（LV30～） 盗 インビンシブル（LV1～29）	●ポケステ…C
風切り羽 買 －　売 125	キャラクター単体のパンデモニウムとの相性を1上げる 改造用アイテム	宝 スラストエイビス、ワイルドフック（LV20～） 盗 スラストエイビス（LV1～29）、ワイルドフック	●ポケステ…C
毒の牙 買 －　売 75	キャラクター単体のグラシャラボラスとの相性を3上げる	宝 ヘッジヴァイパー（LV1～29） 盗 ヘッジヴァイパー	●ポケステ…C
鉄球 買 －　売 75	キャラクター単体のディアボロスとの相性を3上げる 改造用アイテム	宝 ウェンディゴ、GIM47N 盗 GIM47N	●ポケステ…C

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
月の石 買 ー　売 75	キャラクター単体のアレクサンダーとの相性を3上げる 改適用アイテム	宝 クアール(LV30～)、ガルキマセラ(LV40～)、エルノーイル(LV1～39) 盗 エルノーイル	●ポケステ…C
恐竜の骨 買 ー　売 75	キャラクター単体のブラザーズとの相性を3上げる 改適用アイテム	宝 アルケオダイノス 盗 アルケオダイノス	●ポケステ…C
風車 買 ー　売 75	キャラクター単体のパンデモニウムとの相性を3上げる 改適用アイテム	宝 スラストエイビス、GIM52A、ワイルドフック、アビスウォーム 盗 スラストエイビス、アビスウォーム	●ポケステ…C
竜の皮 買 ー　売 75	キャラクター単体のカーバンクルとの相性を3上げる 改適用アイテム	宝 ヘッジヴァイパー、グレンデル(LV1～19)、ドラゴンイゾルデ、メルトドラゴン(LV1～19) 盗 なし	●ポケステ…C
サカナのヒレ 買 ー　売 25	キャラクター単体のリヴァイアサンとの相性を2上げる 改適用アイテム	宝 フォカロル（小）、フォカロル 盗 フォカロル（小）	●ポケステ…C、D
竜のウロコ 買 ー　売 25	キャラクター単体のケルベロスとの相性を3上げる 改適用アイテム	宝 グレンデル、SAM08G 盗 グレンデル	●ポケステ…C、D
沈黙の粉 買 ー　売 25	キャラクター単体のセイレーンとの相性を3上げる	宝 グラット 盗 グラット	●ポケステ…C、D
毒の粉 買 ー　売 25	キャラクター単体のグラシャラボラスとの相性を1上げる	宝 グラット、トライフェイス 盗 ガルキマセラ	●ポケステ…C、D
死者の魂 買 ー　売 75	デスストーンやデスを精製できる	宝 ライフフォビドン(LV1～29)、トライフェイス(LV1～29)、ガルキマセラ 盗 ライフフォビドン	●ポケステ…C
ほうちょう 買 ー　売 75	キャラクター単体のトンベリとの相性を3上げる 改適用アイテム	宝 トンベリ 盗 トンベリ	●ポケステ…C
サボテンのトゲ 買 ー　売 75	キャラクター単体のサボテンダーとの相性を3上げる	宝 サボテンダー 盗 サボテンダー、ジャボテンダー	●ポケステ…C
賢者の石 買 ー　売 1250	キャラクター単体のバハムートとの相性を3上げる	宝 なし 盗 なし	●ポケステ…A

※死者の魂はメニュー画面でも使用できない

イベントアイテム

使用場所 ※自動で使用

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
燃料 買 3000　売 750	レンタカーを運転するのに必要	宝 GIM52A 盗 オイルシッパー	●店…各地 ●イベント…レンタカーを借りたときに1個サービスでもらえる ●ポケステ…C、D
となりのカノジョ 買 ー　売 12500	白いSeeDの船にいるゾーンに渡すと、リネームカード&シヴァのカードか25500ギルがもらえる	宝 なし 盗 なし	●拾…ティンバー・編集部 ●ポケステ…B
魔女のてがみ 買 ー　売 125	白いSeeDリーダーの信頼を得るのに必要	宝 なし 盗 なし	●話…イデアの家・イデア（→P.285）

特殊G.F.アイテム

使用場所 バトル メニュー

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
チョコボの名札 買 － 売 125	コチョコボの名前を変える	宝 なし 盗 なし	●ポケステ··B、C
ペットの名札 買 － 売 125	アンジェロ(リノアのペット)の名前を変える	宝 なし 盗 なし	●拾··D地区収容所・フロア2 ●イベント··ティンバー・ジャーナリスト志願の男（→P.337） ●ポケステ··B、C
ソロモンの指輪 買 － 売 125	グラシャラボラスを仲間にする（→P.89）	宝 なし 盗 なし	●拾··ティアーズポイント ●ポケステ··B
魔法のランプ 買 － 売 125	ディアボロスとのバトルになる（→P.86）	宝 なし 盗 なし	●話··バラムガーデン・シド（初任務での列車乗車前） ●ポケステ··B

強化アイテム

使用場所 バトル メニュー

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
HPアップ 買 － 売 250	キャラクター単体のHP基本値を10上げる	宝 なし 盗 なし	●イベント…D地区収容所・カードゲーム（→P.338） ●ポケステ··B
パワーアップ 買 － 売 250	キャラクター単体の力基本値を1上げる	宝 雷神・1回目&2回目 盗 雷神・1回目、支援兵器R型	●拾··D地区収容所・フロア2 ●ポケステ··B
ガードアップ 買 － 売 250	キャラクター単体の体力基本値を1上げる	宝 なし 盗 支援兵器L型	●ポケステ··B
マジックアップ 買 － 売 250	キャラクター単体の魔力基本値を1上げる	宝 なし 盗 サグト・ヒサーリ	●ポケステ··B
マインドアップ 買 － 売 250	キャラクター単体の精神基本値を1上げる	宝 なし 盗 ソルト・ヒサーリ	●ポケステ··B
スピードアップ 買 － 売 250	キャラクター単体の早さ基本値を1上げる	宝 なし 盗 なし	●イベント…バラム・チビ暴れん坊（→P.335） ●ポケステ··B
ラックアップ 買 － 売 250	キャラクター単体の運基本値を1上げる	宝 なし 盗 なし	●イベント··D地区収容所・カードゲーム（→P.338） ●ポケステ··B
ラブラブG 買 － 売 250	キャラクター単体の全G.F.との相性を20ずつ上げる	宝 なし 盗 なし	●拾··ルナティックパンドラ(→P.289) ●ポケステ··B

雑誌アイテム

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
月刊武器創刊号 買 50000 売 25000	ライオンハート、シューティングスター、エクゼター、ゆめかまぼろしかの記事が読める	宝 なし 盗 なし	●店 ☆エスタ ●拾 ルナティックパンドラ研究所(ラグナ編・オダイン博士追いかけ[illegible]
月刊武器3月号 買 1000 売 500	リボルバー、メタルナックル、フレイル、チェーンウィップの記事が読める	宝 エルヴィオレ 盗 なし	●店 エスタ
月刊武器4月号 買 1000 売 500	キアストレート、マーベリック、円月輪、バリアントの記事が読める	宝 なし 盗 なし	●店 エスタ ●拾 バラムガーデン・スコールの部屋(SeeD寮)
月刊武器5月号 買 1000 売 500	カッテングトリガー、ヴァルキリー、ユリシーズ、スレイプニルテイルの記事が読める	宝 なし 盗 なし	●店 エスタ ●拾 デリングシティ・地下水路
月刊武器6月号 買 1000 売 500	フレイムタン、ガントレット、モーニングスター、レッドスコルピオンの記事が読める	宝 BGH251F2・1回目 盗 なし	●店 エスタ
月刊武器7月号 買 1000 売 500	ランスオブスリット、ライジングサン、ビスマルク、クレセントウィッシュの記事が読める	宝 なし 盗 なし	●店・エスタ ●拾 ・バラムガーデン [illegible](DISC 3以降)
月刊武器8月号 買 1000 売 500	クライム&ペナルティ、エアガイツ、カーディナル、セイブ・ザ・クイーンの記事が読める	宝 なし 盗 なし	●店 エスタ ●拾 トラビアガーデン・正門
格闘王001 買 1000 売 500	ゼルの「デュエル」で「ドルフィンブロウ」のコマンドが表示されるようになる	宝 なし 盗 なし	●店 エスタ ●拾 D地区収容所・フロア[illegible]奪回後)
格闘王002 買 1000 売 500	ゼルの「デュエル」で「メテオストライク」のコマンドが表示されるようになる	宝 雷神・1回目 盗 なし	●店 エスタ
格闘王003 買 1000 売 500	ゼルの「デュエル」で「メテオバレット」のコマンドが表示されるようになる	宝 なし 盗 なし	●店・エスタ ●イベント ・バラム・三つ編みの[illegible]委員(→P.331)
格闘王004 買 1000 売 500	ゼルの「デュエル」で「ディファレントビート」のコマンドが表示されるようになる	宝 なし 盗 なし	●店 ☆エスタ ●イベント エスタ・読書する兵士(→P.287)
格闘王005 買 30000 売 15000	ゼルの「デュエル」で「俺式ファイナルヘヴン」のコマンドが表示されるようになる	宝 なし 盗 なし	●店・☆エスタ ●拾 ・ルナティックパンドラ
ペット通信1号 買 1000 売 500	アンジェロに「アンジェロストライク」を覚えさせることができるようになる	宝 なし 盗 なし	●店 エスタ ●イベント ティンバー行き列車 [illegible]任務に向かう途中)
ペット通信2号 買 1000 売 500	アンジェロに「アンジェロリカバー」を覚えさせることができるようになる	宝 なし 盗 なし	●店・エスタ ●拾・ティンバー・森のフクロウアジト(大統領誘拐作戦の説明後～ティンバー下車前)
ペット通信3号 買 1000 売 500	アンジェロに「インビジブルムーン」を覚えさせることができるようになる	宝 なし 盗 なし	●店 ティンバー
ペット通信4号 買 1000 売 500	アンジェロに「アンジェロリバース」を覚えさせることができるようになる	宝 なし 盗 なし	●店・ティンバー
ペット通信5号 買 1000 売 500	アンジェロに「アンジェロサーチ」を覚えさせることができるようになる	宝 なし 盗 なし	●店・エスタ
ペット通信6号 買 1000 売 500	アンジェロに「ウィッシュスター」を覚えさせることができるようになる	宝 なし 盗 なし	●店・エスタ

名前／価格	効力	入手できるモンスター	その他の入手方法
オカルトファンⅠ 買 35000 売 17500	事件特集の記事が読める	宝 なし 盗 なし	●店…☆エスタ ●拾…バラムガーデン・図書室
オカルトファンⅡ 買 35000 売 17500	写真特集の記事が読める	宝 なし 盗 なし	●店…☆エスタ ●拾…ドール・パブ（→P.296）
オカルトファンⅢ 買 − 売 17500	魔界特集の記事が読める	宝 なし 盗 なし	●話…F.H.・釣りじいさん（→P.279）
オカルトファンⅣ 買 − 売 20000	報道特集の記事が読める	宝 なし 盗 なし	●拾…エスタ・大統領官邸ホール（→P.287）

キーアイテム

アイテム名	効力	入手方法	関連ページ
バトル計	チュートリアルに戦闘レポートが追加される。以降、特定のイベントをクリアすると、機能が増える	SeeD認定式後、ティンバー行き列車に乗る前に、バラムガーデン・学園長室にいるシドに話しかける	P.181 P.263 P.273
パス	ティンバー発学園東駅行きの列車に乗車できる	ティンバー脱出時にゾーンがくれる	P.267
古い鍵	ルナティックパンドラ内の扉を開けるために必要。合計2個落ちている	ラグナ編のセントラ発掘現場で拾えるが、入手直後にラグナがかならず落としてしまう	P.269 P.289
名もなき王の墓の地図	名もなき王の墓にいるときにSELECTボタンを押すと、墓内のマップが表示される	デリングシティ・カーウェイ邸前にいる警備兵と話す	P.269
現在地表示機能	名もなき王の墓でマップを表示させたときに、現在いる地点を確認できる	デリングシティ・カーウェイ邸前にいる警備兵から5000ギルで購入	P.269
グラス	地下水路への入口を開けるために必要	デリングシティ・カーウェイ邸に閉じこめられたときに、棚から取る	P.271
拷問室の鍵	D地区収容所にある拷問室の扉を開ける（イベント展開によっては入手しない場合もある）	D地区収容所、フロア13で、警備兵たちとのバトル後に入手	P.273
IDカード	ミサイル基地のパネルを操作するのに必要（イベント展開によっては入手しない場合もある）	ミサイル基地、司令室でのバトル後、倒れている兵士からもらう	P.275
エレベーターのカギ	バラムガーデンのエレベーターにかけられたロックを解除し、MD層へ行けるようにする	ミサイル接近中に、バラムガーデン、学園長室でシドからもらう	P.277
カードキー【1】～【3】	ガルバディアガーデン内のロック【1】～【3】を解除する	ガーデン交戦時に、ガルバディアガーデン、学生寮や教室にいる学生からもらう	P.283
エスタ市街地図	ルナティックパンドラ通過イベント時に●ボタンを押すと、接触ポイントのガイドが表示される	ルナティックパンドラ接近時に、魔法研究所でオダイン博士からもらう	P.289
石像の左目	セントラ遺跡の暗号を解くのに必要	セントラ遺跡の扉の上にある石像から取る	P.294
石像の右目	セントラ遺跡の暗号を解くのに必要	セントラ遺跡の頂上にある石像から取る	P.294
つぼの破片	ウィンヒル、屋敷の主人に4個すべて渡すと、お礼がもらえる	ウィンヒルで①コチョコボとぶつかる②屋敷の甲冑を調べる③パブ1Fのネコを調べる④民家の花を調べる	P.296

アイテム名	効力	入手方法	関連ページ
青石	シュミ族の村の石集めイベントで必要	シュミ族の村、工房で拾う	P.297
風石	シュミ族の村の石集めイベントで必要	シュミ族の村にある巨石付近で拾う	P.297
命石	シュミ族の村の石集めイベントで必要	シュミ族の村にある巨木の根元で拾う	P.297
影石	シュミ族の村の石集めイベントで必要	シュミ族の村の“影が交わる場所”で拾う	P.297
水石	シュミ族の村の石集めイベントで必要	シュミ族の村、民家でツクリテからもらう	P.297
水石（ニセモノ）	シュミ族の村の石集めイベントでトラップとして登場	シュミ族の村の池で拾う	P.297
ちっこいムンバ	シュミ族の村のツクリテを説得するのに必要	シュミ族の村のラグナ像完成イベント中に、F.H、作業場のおっさんから受け取る	P.297
水門の鍵	アルティミシア城にある水門を開ける	アルティミシア城・倉庫で拾う	P.302
武器庫の鍵	アルティミシア城にある武器庫の扉を開ける	アルティミシア城・時計塔入口の橋or水門で拾う	P.302
宝物庫の鍵	アルティミシア城にある宝物庫の扉を開ける	アルティミシア城・中庭の噴水で拾う	P.301
牢獄の鍵	アルティミシア城にある牢獄の扉を開ける	アルティミシア城・牢獄で拾う	P.302
ちょこソナー	チョコボの森で吹いて、コチョコボがいるポイントを探せる。ちょこザイナとのセット	チョコボの森でちょこ坊からもらう（コチョコボに取られた場合はちょこザイナとのセットを700ギルで購入）	P.310
ちょこザイナ	チョコボの森で吹いて、コチョコボに行動を起こさせる。ちょこソナーとのセット	チョコボの森でちょこ坊からもらう（コチョコボに取られた場合はちょこソナーとのセットを700ギルで購入）	P.310
ティンバー・マニアックス	バラムガーデンのガーデンネットにある「ラグナ様ページ」の内容が増える。一部のイベントの展開も変化	世界各地で拾う	P.350

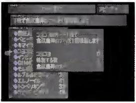
アイテム精製

アイテムを集めるときは、「ほしいものは作る」の精神で、精製を活用するのがベスト。その手助けとなるように精製リストを用意してみた。前ページまでのアイテムリストと併用して役立ててほしい。

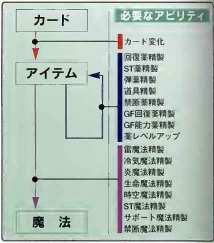
精製のしくみ

右の図は、精製の流れと、必要なアビリティを図式化したもの。「カードからはアイテムを、アイテムからは魔法か別のアイテムを精製できる」という法則を理解しておこう。また、精製時にどのアビリティを利用するかも重要。同じアイテムでも、アビリティによって作り出されるものが変わってくるからだ。

なお、精製関連のアビリティをG.F.に覚えさせるアイテムは存在しないので、G.F.を取りのがすと、そのG.F.が持っている精製関連のアビリティは、二度と入手できなくなってしまう。十分に気をつけてほしい。



◀厳密には「カード変化」「薬レベルアップ」は精製ではないが、性質上ここでは精製アビリティとみなしている。



リストの見かた



表の左側は、中央の欄のアイテムを作るための精製方法、右側は中央の欄のアイテムから別のものを作るための精製方法。精製方法がない場合は「ー」と記してある。

❶中央の欄のアイテム名……この表で主体となるアイテム。
❷系統……中央の欄に記してあるアイテムの系統。
❸精製材料／個数……中央の欄のアイテムを作るために必要なアイテムまたはカードと、その個数。
❹アビリティ……精製材料から中央の欄のアイテムを作るために使用するアビリティ。
❺個数……精製材料から作れる、中央の欄のアイテムの個数。
❻個数……精製品を作るために必要な中央の欄のアイテムの個数。
❼アビリティ……中央の欄のアイテムから精製品を作るために使用するアビリティ。
❽精製品／個数……中央の欄のアイテムから作れるアイテムまたは魔法と、その個数。

※アビリティに★マークがついている場合、そのアビリティを覚えているG.F.がLV100になっている必要がある。
※雑誌アイテムは精製できず、別のものにもできないため、割愛している。

精製材料	個数	アビリティ	個数	アイテム名	個数	アビリティ	精製品	個数
回復アイテム								
―				ポーション	3	薬レベルアップ	ポーション改	1
ポーション	3	薬レベルアップ	1	ポーション改	3	薬レベルアップ	ハイポーション	1
いやしの水	1	回復薬精製	2	ハイポーション	3	薬レベルアップ	ハイポーション改	1
ヒーリングメイル	1	回復薬精製	6					
ポーション改	3	薬レベルアップ	1					
ハイポーション	3	薬レベルアップ	1	ハイポーション改	3	薬レベルアップ	エクスポーション	1
ハイポーション改	3	薬レベルアップ	1	エクスポーション	3	薬レベルアップ	メガポーション	1
ウェッジ・ビッグス	1	カード変化	1					
風神・雷神	1	カード変化	1					
テント	4	回復薬精製	1	メガポーション	20	禁断薬精製	エリクサー	1
コテージ	2	回復薬精製	1					
メズマライズの刃	1	回復薬精製	2					
いやしの指輪	1	回復薬精製	20					
エクスポーション	3	薬レベルアップ	1					
命の指輪	1	回復薬精製	2	フェニックスの尾	50	薬レベルアップ	メガフェニックス	1
復活の指輪	1	回復薬精製	8					
フェニックスの魂	1	回復薬精製	100					
フェニックスの尾	50	薬レベルアップ	1	メガフェニックス	3	道具精製	フェニックスの羽	1
メガポーション	20	禁断薬精製	1	エリクサー	10	GF能力薬精製	医術の心得	1
エレメントアタック	1	禁断薬精製	4		10	薬レベルアップ	ラストエリクサー	1
エレメントガード	1	禁断薬精製	4					
ステータスアタック	1	禁断薬精製	4					
ステータスガード	1	禁断薬精製	4					
万能薬改	10	薬レベルアップ	1					
アンジェロ	1	カード変化	100					
医術の心得	1	禁断薬精製	1	ラストエリクサー			―	
救急セット	1	禁断薬精製	2					
エリクサー	10	薬レベルアップ	1					
バハムート	1	カード変化	100					
治療アイテム								
毒の粉	1	ST薬精製	3	毒消し	1	ST魔法精製	バイオ	1
毒の牙	1	ST薬精製	10					
コカトリスの羽	1	ST薬精製	3	金の針	1	ST魔法精製	ブレイク	3
オチューの触手	1	ST薬精製	3	目薬	1	ST魔法精製	ブライン	1
沈黙の粉	1	ST薬精製	3	山彦草	1	ST魔法精製	サイレス	2
ゾンビパウダー	1	ST薬精製	3	聖水	1	生命魔法精製	ゾンビー	2
味方殺しの剣	5	ST薬精製	1	万能薬	10	薬レベルアップ	万能薬改	1
眠り粉	5	ST薬精製	1		1	サポート魔法精製	エスナ	5
竜の牙	1	ST薬精製	1					
呪いの爪	1	ST薬精製	1					
モルボルの触手	1	ST薬精製	2					
救急セット	1	ST薬精製	20					
万能薬	10	薬レベルアップ	1	万能薬改	10	薬レベルアップ	エリクサー	1
バトルアイテム								
賢者の石	10	禁断薬精製★	1	英雄の薬試作型	10	薬レベルアップ	英雄の薬	1
英雄の薬試作型	10	薬レベルアップ	1	英雄の薬	10	薬レベルアップ	聖戦の薬試作型	1
ラグナ	1	カード変化	100					
英雄の薬	10	薬レベルアップ	1	聖戦の薬試作型	10	薬レベルアップ	聖戦の薬	1
聖戦の薬試作型	10	薬レベルアップ	1	聖戦の薬	5	GF能力薬精製	ナイトの心得	1
ギルガメッシュ	1	カード変化	10					
ルーンの腕輪	1	道具精製	10	シェルストーン	1	サポート魔法精製	シェル	1
フォースの腕輪	1	道具精製	30					
機動兵器8型BIS	1	カード変化	10					
カメのこうら	1	道具精製	10	プロテスストーン	1	サポート魔法精製	プロテス	1
オリハルコン	1	道具精製	30					
BGH251F2	1	カード変化	10					

4 ITEM アイテム精製

	精製材料	個数	アビリティ	個数	アイテム名	個数	アビリティ	精製品
バトルアイテム	鉄パイプ	1	道具精製	1	オーラストーン	1	サポート魔法精製	オーラ
	ちからだすき	1	道具精製	2				
	サークレット	1	道具精製	2				
	闘気のかけら	1	道具精製	2				
	パワーリスト	1	道具精製	10				
	ヒュプノクラウン	1	道具精製	10				
	死者の魂	1	道具精製	2	デスストーン	1	生命魔法精製	デス
	エルヴィオレ	1	カード変化	10				
	月の石	1	道具精製	2	ホーリーストーン	1	生命魔法精製	ホーリー
	コキュートス	1	カード変化	10				
	火竜の牙	1	道具精製	2	フレアストーン	1	炎魔法精製	フレア
	ティアマト	1	カード変化	10				
	星々のかけら	1	道具精製	2	メテオストーン	1	禁断魔法精製	メテオ
	ウルフラマイター	1	カード変化	5				
	エネルギー結晶体	1	道具精製	2	アルテマストーン	1	禁断魔法精製	アルテマ
	アルテマウェポン	1	カード変化	1				
	コチョコボ	1	カード変化	100	ギサールの野菜			
	メガフェニックス	3	道具精製	1	フェニックスの羽	20	GF能力薬精製	フェニックスの魂
						1	炎魔法精製	ファイガ
	—				ゆうじょうのあかし	1		—
宿泊アイテム	いやしの水	1	道具精製	2	テント	4	回復薬精製	メガポーション
	復活の指輪	1	道具精製	5		1	生命魔法精製	ケアルガ
	ヒーリングメイル	1	GF回復薬精製	1	ペットハウス	1	GF回復薬精製	Gリターナー
	シルバーメイル	1	GF回復薬精製	2				
	ゴールドアーマー	1	GF回復薬精製	4				
	ダイヤアーマー	1	GF回復薬精製	16				
	コモーグリ	1	カード変化	100				
	風のささやき	1	道具精製	1	コテージ	2	回復薬精製	メガポーション
	いやしの指輪	1	道具精製	30		1	生命魔法精製	ケアルガ
	ダイヤアーマー	1	道具精製	50				
G.F.回復アイテム	—				Gポーション			—
	いやしの水	1	GF回復薬精製	2	Gハイポーション			—
	メズマライズの刃	1	GF回復薬精製	2				
	風のささやき	1	GF回復薬精製	4				
	いやしの指輪	1	GF回復薬精製	20	Gメガポーション			—
	プロパゲーター	1	カード変化	1				
	アンドロ	1	カード変化	1				
	ペットハウス	1	GF回復薬精製	2	Gリターナー			—
	命の指輪	1	GF回復薬精製	2				
	復活の指輪	1	GF回復薬精製	6				
	フェニックスの魂	1	GF回復薬精製	40				
	グラナルド	1	カード変化	1				
G.F.能力アイテム	カトブレパス	1	カード変化	1	リネームカード			—
	—				忘れ草			—
	HPアップ	2	GF能力薬精製	1	HPの書	10	GF能力薬精製	巨人の指輪
	パワーアップ	2	GF能力薬精製	1	力の書	10	GF能力薬精製	パワーリスト
	ガードアップ	2	GF能力薬精製	1	体力の書	10	GF能力薬精製	オリハルコン
	マジックアップ	2	GF能力薬精製	1	魔力の書	10	GF能力薬精製	フォースの腕輪
	マインドアップ	2	GF能力薬精製	1	精神の書	10	GF能力薬精製	ヒュプノクラウン
	スピードアップ	2	GF能力薬精製	1	早さの書	10	GF能力薬精製	ジェットエンジン
	ダークマター	1	GF能力薬精製	1	運の書	1	状態薬精製	ラックアップ
	ラックアップ	2	GF能力薬精製	1				
	バリアシステム	50	GF能力薬精製	1	エイジスの守り	2	状態薬精製	スピードアップ
						1	時空魔法精製	ヘイスト

精製材料	個数	アビリティ	個数	アイテム名	個数	アビリティ	精製品	個数
ソウルオブサマサ	20	GF能力薬精製	1	エレメントアタック	1	禁断薬精製	エリクサー	4
イフリート	1	カード変化	3					
ダイヤアーマー	5	GF能力薬精製	1	エレメントガード	1	禁断薬精製	エリクサー	4
セルフィ	1	カード変化	3					
ロイヤルクラウン	20	GF能力薬精製	1	ステータスアタック	1	禁断薬精製	エリクサー	4
セイレーン	1	カード変化	3					
リボン	1	GF能力薬精製	1	ステータスガード	1	禁断薬精製	エリクサー	4
グラシャラボラス	1	カード変化	3					
賢者の石	1	GF能力薬精製	1	ロゼッタ石	1	道具精製	賢者の石	1
―				魔法の書	1	道具精製	魔導石	10
―				G.F.の書	1	道具精製	魔導石	10
―				ドローの書	1	道具精製	魔導石	10
―				アイテムの書	1	道具精製	魔導石	10
シュミ族	5	カード変化	1	勝負師の魂	1	道具精製	魔導石	10
風のささやき	100	GF能力薬精製	1	いやしの指輪	1	回復薬精製	メガポーション	20
					1	道具精製	コテージ	30
					1	GF回復薬精製	Gメガポーション	20
					1	生命魔法精製	ケアルガ	100
フェニックスの羽	20	GF能力薬精製	1	フェニックスの魂	1	回復薬精製	フェニックスの尾	100
フェニックス	1	カード変化	3		1	GF回復薬精製	Gリターナー	40
					1	炎魔法精製	ファイガ	100
					1	生命魔法精製	アレイズ	100
竜の牙	100	GF能力薬精製	1	救急セット	1	ST薬精製	万能薬	20
					1	禁断薬精製	ラストエリクサー	2
					1	サポート魔法精製	エスナ	100
ボムのかけら	100	GF能力薬精製	1	ボムの魂	1	炎魔法精製	ファイガ	100
ココココ	1	カード変化	1	食欲魔神のナベ	1	道具精製	賢者の石	1
				モグのお守り	1	道具精製	賢者の石	1
インビンシブル	1	カード変化	1	鉄パイプ	1	道具精製	オーラストーン	1
					1	ST魔法精製	バーサク	20
鉄巨人	3	カード変化	1	魔々のかけら	1	道具精製	メテオストーン	2
					1	禁断魔法精製	メテオ	5
エルノーイル	10	カード変化	1	エネルギー結晶体	1	弾薬精製	波動弾	10
					1	道具精製	アルテマストーン	2
					50	GF能力薬精製	ソウルオブサマサ	1
					1	禁断魔法精製	アルテマ	3
エネルギー結晶体	50	GF能力薬精製	1	ソウルオブサマサ	20	GF能力薬精製	エレメントアタック	1
キスティス	1	カード変化	3		1	時空魔法精製	トリプル	60
グラナトゥム	5	カード変化	1	ヒーリングメイル	1	回復薬精製	ハイポーション	6
					1	GF回復薬精製	ペットハウス	1
					1	生命魔法精製	ケアルガ	20
―				シルバーメイル	1	GF回復薬精製	ペットハウス	2
					5	GF能力薬精製	ゴールドアーマー	1
シルバーメイル	5	GF能力薬精製	1	ゴールドアーマー	1	GF回復薬精製	ペットハウス	4
					5	GF能力薬精製	ダイヤアーマー	1
ゴールドアーマー	5	GF能力薬精製	1	ダイヤアーマー	1	道具精製	コテージ	50
サイファー	1	カード変化	3		1	GF回復薬精製	ペットハウス	16
					5	GF能力薬精製	エレメントガード	1
キマイラブレイン	10	カード変化	1	復活の指輪	1	回復薬精製	フェニックスの尾	8
					1	道具精製	テント	5
					1	GF回復薬精製	Gリターナー	6
					1	生命魔法精製	アレイズ	20
HPの書	10	GF能力薬精製	1	巨人の指輪	10	GF能力薬精製	ガイアの指輪	1
					1	サポート魔法精製	プロテス	60

区分	精製材料	個数	アビリティ	個数	アイテム名	個数	アビリティ	精製品	個数
G.F.能力アイテム	巨人の指輪	10	GF能力薬精製	1	ガイアの指輪	1	禁断薬精製	HPアップ	
	ウォード	1	カード変化	3					
	ガルガンチュア	10	カード変化	1	ちからだすき	1	道具精製	オーラストーン	
	力の書	10	GF能力薬精製	1	パワーリスト	1	道具精製	オーラストーン	
						10	GF能力薬精製	ハイパーリスト	
	パワーリスト	10	GF能力薬精製	1	ハイパーリスト	10	禁断薬精製	パワーアップ	
	ゼル	1	カード変化	3					
	アダマンタイマイ	3	カード変化	1	カメのこうら	1	道具精製	プロテスストーン	
	X-ATM092	2	カード変化	1		1	サポート魔法精製	プロテス	
	体力の書	10	GF能力薬精製	1	オリハルコン	1	道具精製	プロテスストーン	
						10	GF能力薬精製	アダマンタイン	
	オリハルコン	10	GF能力薬精製	1	アダマンタイン	5	禁断薬精製	ガードアップ	
	ミノタウロス	1	カード変化	10		20	GF能力薬精製	鉄のカーテン	
	ブリヌラ	4	カード変化	1	ルーンの腕輪	1	道具精製	シェルストーン	
						1	サポート魔法精製	シェル	
	魔力の書	10	GF能力薬精製	1	フォースの腕輪	1	道具精製	シェルストーン	
						10	GF能力薬精製	魔神の腕輪	
	フォースの腕輪	10	GF能力薬精製	1	魔神の腕輪	10	禁断薬精製	マインドアップ	
	リノア	1	カード変化	3		20	GF能力薬精製	月のカーテン	
	ナムタル・ウトク	10	カード変化	1	サークレット	1	道具精製	オーラストーン	
	精神の書	10	GF能力薬精製	1	ヒュプノクラウン	1	道具精製	オーラストーン	
						10	GF能力薬精製	ロイヤルクラウン	
	ヒュプノクラウン	10	GF能力薬精製	1	ロイヤルクラウン	10	禁断薬精製	マジックアップ	
	イデア	1	カード変化	3		20	GF能力薬精製	ステータスアタック	
	早さの書	10	GF能力薬精製	1	ジェットエンジン	50	禁断薬精製	スピードアップ	
	トライエッジ	40	カード変化	1		10	GF能力薬精製	ロケットエンジン	
	ジェットエンジン	10	GF能力薬精製	1	ロケットエンジン	5	禁断薬精製	スピードアップ	
	アーヴァイン	1	カード変化	3		1	時空魔法精製	トリプル	
	魔神の腕輪	20	GF能力薬精製	1	月のカーテン	1	サポート魔法精製	シェル	
	モルボルの触手	100	GF能力薬精製	1					
	アレクサンダー	1	カード変化	3					
	アダマンタイン	20	GF能力薬精製	1	鉄のカーテン	1	サポート魔法精製	プロテス	
	竜の皮	100	GF能力薬精製	1	光のカーテン	2	GF能力薬精製	モンクの心得	
	カーバンクル	1	カード変化	3		1	サポート魔法精製	リフレク	
	ダッシュシューズ	100	GF能力薬精製	1	加速装置	1	時空魔法精製	ヘイスト	
	キロス	1	カード変化	3					
	光のカーテン	2	GF能力薬精製	1	モンクの心得	1	禁断薬精製	パワーアップ	
	エデン	1	カード変化	3					
	聖戦の薬	5	GF能力薬精製	1	ナイトの心得	1	禁断薬精製	ガードアップ	
	エリクサー	10	GF能力薬精製	1	医術の心得	1	禁断薬精製	ラストエリクサー	
	リヴァイアサン	1	カード変化	3					
	サボテンのトゲ	100	GF能力薬精製	1	100本針	1	禁断薬精製	スピードアップ	
	スコール	1	カード変化	3	スリースターズ	1	時空魔法精製	トリプル	
	—				リボン	1	GF能力薬精製	ステータスガード	
弾薬アイテム	ネジ	1	弾薬精製	8	通常弾	1	弾薬精製	速射弾	
	—				散弾	1	弾薬精製	速射弾	
	毒の粉	1	弾薬精製	10	暗黒弾			—	
	毒の牙	1	弾薬精製	20					
	アバドン	1	カード変化	30					
	燃料	1	弾薬精製	10	火炎弾			—	
	ボムのかけら	1	弾薬精製	20					
	赤い牙	1	弾薬精製	40					
	オイルシッパー	1	カード変化	30					

弾薬アイテム / 材料アイテム

精製材料	個数	アビリティ	個数	アイテム名	個数	アビリティ	精製品	個数
ミサイル	1	弾薬精製	20	破壊弾			－	
牙式連発銃	1	弾薬精製	40					
サボテンのトゲ	1	弾薬精製	40					
ドルメン	1	カード変化	30					
通常弾	1	弾薬精製	1	速射弾			－	
散弾	1	弾薬精製	2					
GIM47N	1	カード変化	10					
とがった爪	1	弾薬精製	10	徹甲弾			－	
ほうちょう	1	弾薬精製	20					
レーザーキャノン	1	弾薬精製	5	波動弾	5	禁断魔法精製	アルテマ	1
エネルギー結晶体	1	弾薬精製	10					
高出力発生装置	1	弾薬精製	20					
フンゴオンゴ	1	カード変化	1	魔石のかけら	1	雷魔法精製	サンダー	5
バイトバグ	1	カード変化	1		1	冷気魔法精製	ブリザド	5
					1	炎魔法精製	ファイア	5
					1	生命魔法精製	ケアル	5
					1	時空魔法精製	スロウ	5
					1	ST魔法精製	サイレス	5
					1	サポート魔法精製	エスナ	5
グラット	1	カード変化	1	魔石	1	雷魔法精製	サンダラ	5
ブエル	1	カード変化	1		1	冷気魔法精製	ブリザラ	5
ダブルハガー	1	カード変化	1		1	炎魔法精製	ファイラ	5
					1	生命魔法精製	ケアルラ	5
					1	時空魔法精製	ヘイスト	5
					1	ST魔法精製	バーサク	5
					1	サポート魔法精製	デスペル	5
魔法の書	1	道具精製	10	魔導石	1	雷魔法精製	サンダガ	5
G.F.の書	1	道具精製	10		1	冷気魔法精製	ブリザガ	5
ドローの書	1	道具精製	10		1	炎魔法精製	ファイガ	5
アイテムの書	1	道具精製	10		1	生命魔法精製	ケアルガ	5
勝負師の魂	1	道具精製	10		1	時空魔法精製	ストップ	5
バイセージ・ハンズ	1	カード変化	1		1	ST魔法精製	バイオ	5
ガルキマセラ	1	カード変化	1		1	サポート魔法精製	デスペル	20
オチュー	1	カード変化	1	オチューの触手	1	ST薬精製	目薬	3
					1	ST魔法精製	ブライン	30
－				いやしの水	1	回復薬精製	ハイポーション	2
					1	道具精製	テント	2
					1	GF回復薬精製	Gハイポーション	2
					1	生命魔法精製	ケアルラ	20
コカトリス	1	カード変化	1	コカトリスの羽	1	ST薬精製	金の針	3
シュメルケ	1	カード変化	1		1	ST魔法精製	ブレイク	20
ブラッドソウル	1	カード変化	1	ゾンビパウダー	1	ST薬精製	聖水	3
					1	生命魔法精製	ゾンビー	20
ケルベロス	1	カード変化	100	ダッシュシューズ	100	GF能力薬精製	加速装置	1
					1	時空魔法精製	ヘイスト	20
グランデアーロ	1	カード変化	1	とがった爪	1	弾薬精製	徹甲弾	10
ワイルドフック	1	カード変化	1					
ハウリザード	1	カード変化	5	ネジ	1	弾薬精製	通常弾	8
ベルヘルメルヘル	1	カード変化	1	ノコギリの刃	1	生命魔法精製	デス	10
					1	サポート魔法精製	デスペル	20
メズマライズ	1	カード変化	1	メズマライズの刃	1	回復薬精製	メガポーション	2
					1	GF回復薬精製	Gハイポーション	2
					1	生命魔法精製	リジェネ	20

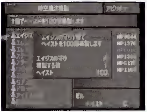
分類	精製材料	個数	アビリティ	個数	アイテム名	個数	アビリティ	精製品
材料アイテム	レッドマウス	1	カード変化	1	吸血の牙	1	サポート魔法精製	ドレイン
	ドラゴンイゾルデ	4	カード変化	1	闘気のかけら	1	道具精製	オーラストーン
						1	サポート魔法精製	オーラ
	ライフフォビドン	1	カード変化	1	味方殺しの剣	5	ST薬精製	万能薬
						1	ST魔法精製	コンフュ
	—				眠り粉	5	ST薬精製	万能薬
						1	ST魔法精製	スリプル
	クアール	5	カード変化	1	命の指輪	1	回復薬精製	フェニックスの尾
						1	GF回復薬精製	Gリターナー
						1	生命魔法精製	レイズ
	—				竜の牙	1	ST薬精製	万能薬
						100	GF能力薬精製	救急セット
						1	サポート魔法精製	エスナ
青魔法アイテム	ケダチク	1	カード変化	1	クモの糸	1	時空魔法精製	スロウ
	クリープス	1	カード変化	1	サンゴのかけら	1	雷魔法精製	サンダラ
	トライフェイス	1	カード変化	1	呪いの爪	1	ST薬精製	万能薬
						100	道具精製★	ダークマター
						1	ST魔法精製	ペイン
	ゲスパー	1	カード変化	1	ブラックホール	1	時空魔法精製	グラビデ
	ディアボロス	1	カード変化	100				
	フォカロルフェイク	5	カード変化	1	水の結晶	1	冷気魔法精製	ウォータ
	フォカロル	1	カード変化	1				
	—				ミサイル	1	弾薬精製	破壊弾
	ゲイラ	1	カード変化	1	謎の液体	1	ST魔法精製	メルトン
	SAM08G	1	カード変化	1	牙式連発銃	1	弾薬精製	破壊弾
	ルブルムドラゴン	10	カード変化	1	火竜の牙	1	道具精製	フレアストーン
						1	炎魔法精製	フレア
	モルボル	4	カード変化	1	モルボルの触手	1	ST薬精製	万能薬
						100	GF能力薬精製	月のカーテン
						1	ST魔法精製	バイオ
	—				風のささやき	1	道具精製	コテージ
						1	GF回復薬精製	Gハイポーション
						100	GF能力薬精製	いやしの指輪
						1	生命魔法精製	ケアルガ
	—				レーザーキャノン	1	弾薬精製	波動弾
	ベヒーモス	10	カード変化	1	バリアシステム	50	GF能力薬精製	エイジスの守り
						1	サポート魔法精製	シェル
	—				高出力発生装置	1	弾薬精製	波動弾
	呪いの爪	100	道具精製★	1	ダークマター	1	道具精製	賢者の石
						1	GF能力薬精製	運の書
						1	禁断魔法精製	アルテマ
相性アイテム	ボム	1	カード変化	1	ボムのかけら	1	弾薬精製	火炎弾
						100	GF能力薬精製	ボムの魂
						1	炎魔法精製	ファイラ
	メルトドラゴン	3	カード変化	1	赤い牙	1	弾薬精製	火炎弾
						1	炎魔法精製	ファイガ
	グヘイスアイ	1	カード変化	1	南極の風	1	冷気魔法精製	ブリザラ
	ゴージュシール	1	カード変化	1	北極の風	1	冷気魔法精製	ブリザガ
	シヴァ	1	カード変化	100				
	ブリッツ	1	カード変化	1	ダイナモ石	1	雷魔法精製	サンダガ
	ケツァクウァトル	1	カード変化	100				
	スラストエイビス	1	カード変化	1	風切り羽	1	雷魔法精製	エアロ

分類	精製材料	個数	アビリティ	個数	アイテム名	個数	アビリティ	精製品	個数
相性アイテム	ヘッジヴァイパー	1	カード変化	1	毒の牙	1	ST薬精製	毒消し	10
						1	弾薬精製	暗黒弾	20
						1	ST魔法精製	バイオ	20
	ウェンディゴ	1	カード変化	1	鉄球	1	時空魔法精製	グラビデ	15
	–				月の石	1	道具精製	ホーリーストーン	2
						1	生命魔法精製	ホーリー	20
	エサンスーシ	1	カード変化	1	恐竜の骨	1	時空魔法精製	クエイク	20
	アルケオダイノス	2	カード変化	1					
	セクレト	1	カード変化	100					
	アビスウォーム	1	カード変化	1	風車	1	雷魔法精製	トルネド	20
	パンデモニウム	1	カード変化	100					
	–				竜の皮	100	GF能力薬精製	光のカーテン	1
						1	サポート魔法精製	リフレク	20
	–				サカナのヒレ	1	冷気魔法精製	ウォータ	20
	グレンデル	1	カード変化	1	竜のウロコ	1	時空魔法精製	ダブル	20
	–				沈黙の粉	1	ST薬精製	山彦草	3
						1	ST魔法精製	サイレス	20
	–				毒の粉	1	ST薬精製	毒消し	3
						1	弾薬精製	暗黒弾	10
	オーディン	1	カード変化	100	死者の魂	1	薬精製	デスストーン	2
						1	生命魔法精製	デス	20
	トンベリ	1	カード変化	1	ほうちょう	1	弾薬精製	徹甲弾	20
	トンベリキング	1	カード変化	1		1	生命魔法精製	デス	30
	サボテンダー	1	カード変化	1	サボテンのトゲ	1	弾薬精製	破壊弾	40
	ジャボテンダー	1	カード変化	1		100	GF能力薬精製	100本針	1
	ロゼッタ石	1	薬精製	1	賢者の石	1	道具精製	ラブラブG	1
	食欲魔神のナベ	1	道具精製	1		10	禁断薬精製★	英雄の薬試作型	1
	モグのお守り	1	道具精製	1		1	GF能力薬精製	ロゼッタ石	1
	ダークマター	1	道具精製	1					
イベントアイテム	–				燃料	1	弾薬精製	火炎弾	10
	–				となりのカノジョ			–	
	–				魔女のてがみ			–	
特殊G.F.アイテム	–				チョコボの名札			–	
	–				ペットの名札			–	
	–				ソロモンの指輪			–	
	–				魔法のランプ			–	
強化アイテム	ガイアの指輪	1	禁断薬精製	1	HPアップ	2	GF能力薬精製	HPの書	1
	ハイパーリスト	10	禁断薬精製	1	パワーアップ	2	GF能力薬精製	力の書	1
	モンクの心得	1	禁断薬精製	1					
	アダマンタイン	5	禁断薬精製	1	ガードアップ	2	GF能力薬精製	体力の書	1
	ナイトの心得	1	禁断薬精製	1					
	ロイヤルクラウン	10	禁断薬精製	1	マジックアップ	2	GF能力薬精製	魔力の書	1
	魔神の腕輪	10	禁断薬精製	1	マインドアップ	2	GF能力薬精製	精神の書	1
	エイジスの守り	2	禁断薬精製	1	スピードアップ	2	GF能力薬精製	早さの書	1
	ジェットエンジン	50	禁断薬精製	1					
	ロケットエンジン	5	禁断薬精製	1					
	100本針	1	禁断薬精製	1					
	運の書	1	禁断薬精製	1	ラックアップ	2	GF能力薬精製	運の書	1
	賢者の石	1	道具精製	1	ラブラブG			–	
	デブチョコボ	1	カード変化	100					

アイテム精製 **考察**

わらしべ長者への道

精製のシステムについてご理解いただけただろうか。それほど有用ではないアイテムでも、精製をくり返していけば、貴重なアイテムや実用度の高いアイテムに変えることができる——これが、精製の極意というわけだ。そこで、そういった"出世アイテム"のなかでも、とくに有効なものをピックアップし、具体的な精製の流れを図解してみた。これを活用すれば、わらしべ長者になるのも夢じゃない……？



◀精製に利用するより、使ったほうが有効な場合もある。精製するかどうかの見きわめが大事だ。

図の見かた



①材料となるアイテム
②精製に必要な材料アイテムの個数
③作り出されるアイテム
④精製により作り出されるアイテムの個数
⑤そのアイテムの購入価格（1個分）
※スペースの関係上、精製に利用するアビリティ名（→P.135）は割愛している。

サボテンダー狩りでスピードアップを精製

サボテンのトゲ100個からスピードアップが作れる。100本針でG.F.が覚えるアビリティ『ダメージがえし』も有効度は高い。サボテンのトゲは、サボテンダーアイランドに行けば短時間で集められる。



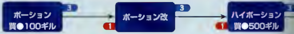
「ちりょう」を覚える救急セットを作る

救急セットは、ラストエリクサーや万能薬を精製できるのも魅力。ただし、材料となる竜の牙の入手がむずかしい。モンスターのお宝か、ポケステで入手するしかないので、地道に集めていこう。



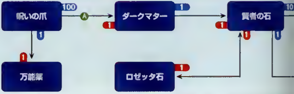
ポーション・その華麗なる出世街道

ポーションからは、ラストエリクサーや医術の心得（G.F.に「くすりのちしき」を覚えさせる）が作れる。ただし、それには計48600個のポーションが必要。すべて購入でまかなうと、必要経費しめて486万ギルなり。



レアアイテム精製は呪いの爪から

呪いの爪からは、ダークマター、ロゼッタ石、ラブラブG、聖戦の薬、ナイトの心得など、貴重なアイテムを精製できるのがわかる。とくにダークマターは、この方法以外では入手するのが非常にむずかしい。なお、Aではセイレーン、Bではグラシャラボラスが、それぞれLV100になっている必要がある。

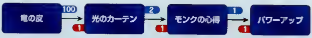


わらしべ長者への道

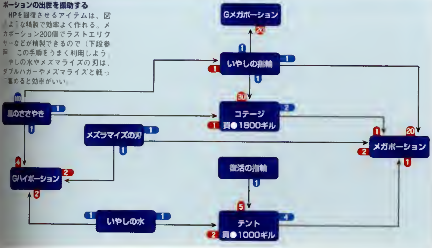
4

ITEM

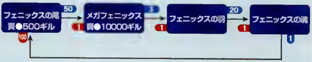
カウンター系のG.F.能力アイテムを精製
「オートリフレク」が覚えられる光のカーテンと、「カウンター」が覚えられるモンクの心得は、竜の皮から精製できる。ただし、竜の牙同様、竜の皮も入手が困難。ドラゴン系のモンスターを倒しまくろう。



ポーションの出世を援助する
HPを回復させるアイテムは、図のような精製で効率よく作れる。メガポーション200個でラストエリクサーなどが精製できるので（下段参照）、この手順をうまく利用しよう。いやしの水やメズマライズの刃は、ダブルハガーやメズマライズと戦って集めると効率がいい。



フェニックス関連アイテムを転がす
フェニックスの尾3000個で精製できるフェニックスの魂は、G.F.が「そせい」を覚えるアイテム。フェニックスの羽も実用性は高い。くれぐれも、フェニックスの魂からフェニックスの尾にもどさないように。





4
わらしべ長者への道
ITEM

ギル

「FFⅧ」の世界で流通している通貨は、ギル（G）と呼ばれている。ショップでの買い物や、列車の運賃など、ギルの使い道は広範囲におよぶ。金策の方法から、必要となる状況まで、ギルに関するすべての情報をまとめてみた。

4

ITEM ギル

ギルの入手法

ギルを手に入れる手段は、基本的には2種類しかない。ひとつは、給料として得る方法。スコールがSeeDになったあとは、一定歩数を歩くたびにバラムガーデンから給料が支払われるようになる（→P.328）。もうひとつは、ショップでアイテムを売却した代金として得る方法。アイテムは、どのショップでも売ることが可能だ。どちらの方法も、入手できる金額やタイミングがかぎられているため、ギルのムダづかいはひかえておいたほうがいいだろう。

なお、これら以外にも例外的に、ティンバーの民家で手に入れたり（→P.267）、バラムの港で拾ったり（→P.336）などの方法でギルが入手できる場合もある。



1.給料

◀給料は、歩いていればど な状況でも支払われる SeeDランクが高いほど入手金額も増えるので、高ランクを維持したいところ。



▶給料にくらべれば入手額は低いが、アイテムを売ることでもギルは得られる 不要なものは売り払おう

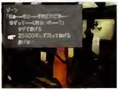
2.アイテム売却

ギルのかせぎかた

ストーリーを進行させるためにギルが必要となる場面は少ないので、所持金が足りなくて立ち往生してしまうような事態は、あまり起こらない。しかし、精製に使うアイテムを大量に購入したり、列車やレンタカーなどをひんぱんに利用していると、手持ちのギル 心細くなってしまう場合もある。そんなときでも困らないように、所持金を効率よく増やすための3つの方法を以下で紹介しよう。

[方法1] 高額アイテムを売る

手っ取り早く所持金を増やすには、手持ちのアイテムを売るのがベスト。右の表が、高値で売れるアイテムのベスト10だ。同率8位として、早さの書、運の書、エレメントアタック、エレメントガード、ステータスアタック、ステータスガード、スリースターズ、加速装置、モンクの心得も12500ギルで売れる。アビリティ「高値で売る」を修得すれば、売却額が1.5倍になるので、さらに効率がいい。



◀となりのカノジョは、白いSeeDの船でゾーンに売れば25500ギルになる。ショップで売却するより13000ギルも高く売れるのだ。

売却額ベスト10

順位	アイテム名	売却額	おもな入手方法
1	リボン	25000	ポケットステーションで拾う
	月刊武器創刊号	25000	ラグナ編・ルナティックパンドラ研究所で拾う
3	オカルトファンⅣ	20000	エスタ・大統領官邸で拾う
4	オカルトファンⅠ	17500	バラムガーデン・図書室で取る
	オカルトファンⅡ	17500	ドール・パブで取る
	オカルトファンⅢ	17500	F.H.の釣りじいさんからもらう
7	格闘王005	15000	ルナティックパンドラで拾う
8	ロゼッタ石	12500	D地区収容所のカードゲームでもらう
	となりのカノジョ	12500	ティンバー・編集部で取る
	その他9種類（本文参照）	12500	——



[方法2] 精製アビリティを利用した錬金術

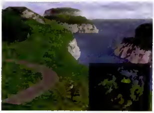
アイテムをそのまま売却するよりも、精製を利用してほかのアイテムに変えてから売ったほうが高値になる場合がある。また、ショップで購入した低価格のアイテムを材料として、高額で売れる別のアイテムを精製する、ということも可能だ。この場合は元手となる資金と時間さえあれば、いくらでも所持金を増やすことができる。下のリストを参考に、錬金術をきわめてみるのも一興だろう。

オススメの精製錬金術

精製材料	おもな入手方法	利用アビリティ	精製品	総売却額
コテージ×2	計3600ギルで購入	回復薬精製	メガポーション×1	5000ギル
テント×4	計4000ギルで購入	回復薬精製	メガポーション×1	5000ギル
メズマライズの刃×1	メズマライズが落とす(盗める)	回復薬精製	メガポーション×2	10000ギル
サボテンのトゲ×1	サボテンダーが落とす(盗める)	弾薬精製	破壊弾×40	1600ギル
[illegible]ヒ、グスのカード×1	カードゲームで入手	カード変化	エクスポーション×1	2500ギル

[方法3] とにかく歩いて給料をもらう

アイテムを売らずに所持金を増やすには、一部のイベントをのぞけば、歩きまわって給料をもらうしか方法がない。注意しなければいけないのは、ただ歩いているだけだとSeeDランクが下がってしまう点。給料額を保つには、適度にバトルをする必要があるのだ（→P.327）。売却額の高いアイテムを入手できるモンスターと戦いながら、歩数を重ねて給料をもらうというのが効率的だろう。



◀ワールドマップ上で方向キーを⬅か➡に入れっぱなしにすると、その場でグルグルまわる。これを利用するのもいい。

ギルの使い道

ショップ

世界各地にあるショップでは、アイテムを購入したり、所持アイテムを売却することが可能。ショップには、回復＆治療アイテムを中心にあつかう通常ショップ、G.F.関連のアイテムを売っているペットショップ、雑誌アイテム専門の本屋、の3種類がある。このうち通常ショップは、ほとんどの街で利用でき、売られているアイテムのラインナップはエスタをのぞく各地で共通だ。

下の表が、各ショップの品ぞろえと価格のリスト。☆がついているものは、アビリティ「顔なじみ」を修得しているときのみ店頭に並ぶ。また、アビリティ「値切る」があれば価格が全品25%引きとなる（チョコボの森をのぞく）

4

ギル

ITEM

バラム・ティンバー・ドール・デリングシティ・F.H.・ウィンヒルのショップ、ガーデンの購	
ポーション	100ギル
ハイポーション	500ギル
フェニックスの尾	500ギル
毒消し	100ギル
目薬	100ギル
金の針	100ギル
山彦草	100ギル
聖水	100ギル
万能薬	1000ギル
テント	1000ギル
燃料	3000ギル
通常弾	20ギル
散弾	40ギル
Gポーション	200ギル
☆Gハイポーション	600ギル
Gリターナー	500ギル

ティンバー・ペットショップ	
Gポーション	200ギル
Gハイポーション	600ギル
Gリターナー	500ギル
ペットハウス	1000ギル
魔法の書	5000ギル
G.F.の書	5000ギル
ドローの書	5000ギル
アイテムの書	5000ギル
忘れ草	1000ギル
☆HPの書	10000ギル
☆力の書	10000ギル
☆体力の書	10000ギル
☆魔力の書	10000ギル
☆精神の書	10000ギル
ペット通信3号	1000ギル
ペット通信4号	1000ギル

エスタ・ショップ	
ハイポーション	500ギ
フェニックスの尾	500ギル
目薬	100ギル
金の針	1[illegible]
万能薬	1000ギル
テント	1000ギル
燃料	3000ギル
通常弾	20ギル
散弾	40ギル
暗黒弾	300ギル
火炎弾	500ギル
☆破壊弾	800ギル
☆速射弾	100ギ
Gポーション	200ギル
Gハイポーション	600ギル
Gリターナー	500ギル

エスタ・ショップ!!	
ポーション	100ギル
ハイポーション	500ギル
☆エクスポーション	5000ギル
☆メガポーション	10000ギル
フェニックスの尾	500ギル
☆メガフェニックス	10000ギル
☆エリクサー	50000ギル
毒消し	100ギル
金の針	100ギル
目薬	100ギル
山彦草	100ギル
聖水	100ギル
万能薬	1000ギル
テント	1000ギル
☆コテージ	1800ギル
Gポーション	200ギル

エスタ・ペットショップ	
Gポーション	200ギル
Gハイポーション	600ギル
Gリターナー	500ギル
ペットハウス	1000ギル
忘れ草	1000ギル
HPの書	10000ギル
力の書	10000ギル
体力の書	10000ギル
魔力の書	10000ギル
精神の書	10000ギル
ペット通信5号	1000ギル
ペット通信6号	1000ギル
☆巨人の指輪	20000ギル
☆パワーリスト	20000ギル
☆フォースの腕輪	20000ギル
☆ヒュプノクラウン	20000ギル

エスタ・本屋	
☆月刊武器創刊号	5000[illegible]
月刊武器3月号	1000ギル
月刊武器4月号	1000ギル
月刊武器5月号	1000ギル
月刊武器6月号	1000ギル
月刊武器7月号	1000ギル
月刊武器8月号	1000ギル
格闘王001	1000ギル
格闘王002	1000ギル
格闘王003	1000ギル
☆格闘王004	1000ギル
☆格闘王005	30000ギル
ペット通信1号	1000ギル
ペット通信2号	1000ギル
☆オカルトファン1	35000ギル
☆オカルトファンII	35000ギル

チョコボの森・初級編&聖域	
ギサールの野菜	600ギル

※親愛の証を入手後は利用できない
※聖域では、コチョコボに話しかけると強制的に1個買わされる

チョコボの森・中級編	
ギサールの野菜×5	3000ギル

※親愛の証を入手後は利用できない

チョコボの森・上級編	
ギサールの野菜×10	[illegible]

※親愛の証を入手後は利用できない

ホテル

街のホテルを利用するときにもギルが必要だ。宿泊費は、どの街でも1泊100ギル。宿泊すれば、すべてのキャラクター＆G.F.のHPが全回復し、ステータス変化が治療される。ちなみに、ホテルに泊まるのと同様の効果を、無料で得られる方法もある（下の表を参照）。ギルの節約をしたいときに活用するといいだろう。

バラム ティンバー ドール デリングシティ F.H. ウィンヒル シュミ族の村	のホテルに一泊する	100ギル

無料で全回復＆治療する方法

バラムガーデン	スコールの部屋（学生寮またはSeeD寮）で休む
ウィンヒル	エルオーネの家2Fのベッドで休む（ラグナ編のみ）
ティンバー	民家でフクロウの涙を飲む。へそくり発見後は利用不可(→P.267)
バラム	ディン邸2Fのベッドで休む（バラム封鎖イベント中のみ）
エスタ	リフレッシュエリアを通過する

レンタカー

バラム、デリングシティ、ドール、エスタでは、レンタカーを借りることができる。バラムでは、空色のバンとクラシックカーの2車種を借りられるが、性能に差はない。車を利用すると、徒歩よりも速く移動できるほか、敵とエンカウントしないという利点がある。ただし、燃料が切れると、速度が極端に遅くなってしまうので注意。

レンタカーを借りる	3500ギル

列車

ガルバディア大陸を中心に敷設されている鉄道網（→P.8）は、街から街へと移動したいときに重宝する交通機関だが、チケットを購入しなければ利用できない。SeeDの任務で何度か利用することになるが、チケットを買わずに乗車できるのは、ティンバー脱出時のみ。なお、運賃は移動距離にかかわらず一定となっている。

列車に乗車する	3000ギル

カードクイーン

カードクイーンは、各地を渡り歩いてカードゲームのルールを監視している。彼女にギルを払うと、そのエリアで現在採用されていないルールを、新しく広めることが可能。手間をかけずにルールを追加したい場合にのみ利用するのが、賢いやりかただ（→P.182）。

ルールを広めてもらう	30000ギル

モーグリ

モグのお守りを使ってG.F.に覚えさせることができる「コモーグリ」は、バトル中にコモーグリを呼び出して、装備している全G.F.のHPを回復できるというコマンドアビリティ。バトル中にG.F.のHPを回復できる唯一の手段なので、修得しておくと心強い。ただし、「コモーグリ」コマンドは、使用するごとにギルを消費してしまう。なお、手持ちのギルが足りない場合は、コマンドを選択してもコモーグリは出現しない（→P.92）。

「コモーグリ」を使用する	自分のパーティーの平均レベル×100ギル

チョコボの森

チョコボの森にいるちょこ坊は、何かにつけてギルを要求してくる。はじめてチョコボの森を利用するときに、講義料として1000ギル払わされるのにはじまり、ヒントを聞いたり、失った笛をふたたびもらったり、「へるぷみー」で親チョコボを呼んでもらったりするたびに、ギルを渡さなければならない。ただし、親チョコボから親愛の証をもらった森では、コチョコボを探す必要がなくなるため、ちょこ坊は登場しなくなる（→P.311）。

講義料	1000ギル
一言ヒント	100ギル
しつもんいろいろ	10ギル
ちょこソナー＋ちょこザイナ	700ギル
へるぷみー	1200ギル

カードゲーム

基本的に、カードゲームをプレイするために対戦料が必要となることはない。ただし、D地区収容所にいる囚人とカードゲームをするときにかぎっては、ギルを払わなければならないのだ。そのかわりに、カードゲームで勝てば、アイテムが入手できたりバトル計を改造してもらえるなどの特典が得られる。レアアイテムをくれる場合もあるので、何度もプレイしておこう（→P.338）。

ガルバディアD地区収容所でカードゲームをする	フロア5	500ギル
	フロア10(バトル計改造)	300ギル
	フロア11	200ギル

その他

ギルが必要になるその他の場面は以下のとおり。①ティンバー解放イベント中、裏通りへ行くために、酔っぱらいに酒をおごる。②デリングシティ・カーウェイ邸前の警備兵から、名もなき王の墓に関する情報をもらう。③バラム封鎖イベント中に、情報屋からヒントを買う。④シュミ族の村で有料ドローポイントを利用する。⑤ジャンク屋で武器を改造する（→P.148）。

ティンバー・パブで酒をおごる		100ギル
デリングシティで大佐邸警備兵より購入	ヒント	3000ギル
	現在地表示機能	5000ギル
バラムで情報屋から裏情報を購入	松コース	30000ギル
	竹コース	15000ギル
	梅コース	5000ギル
シュミ族の村のドローポイントを利用する		5000ギル

4 ギル ITEM

武器

新しい武器を手に入れて、キャラクターの攻撃力を上げていく――本作では、そんなRPGの常識が通用しない。キャラクターが装備している武器は、改造することによって強化していかなければならないのだ。

武器改造の仕組み

特定の街にあるジャンク屋へ行くと、キャラクターが装備している武器を改造してもらえる。改造後の武器に応じて、キャラクターの能力値である力や命中に修正が加わり、バトルで有利に戦えるようになるのだ。加えてスコールの場合は、より強い武器に作りかえることで、特殊技『連続剣』でくり出されるフィニッシュブローのバリエーションが増えていく（→P.66）。

武器を改造するには、材料となるアイテムと改造費を用意しなければならない。アイテムは、どの武器に改造するかによって、必要な種類と個数が決まっており、必要なものがそろっていれば、ジャンク屋のメニューに武器名が表示される。改造費も武器ごとに設定されていて、強さに比例して費用が上がっていく。

ちなみに、強くした武器を弱い武器に改造し直すこともできるが、それによるメリットはない。

改造に必要なもの	○改造用アイテム（武器により固定） ○改造費（強い武器ほど高い）

＋

改造場所	○ジャンク屋（世界に6ヵ所）

武器改造

↓

改造した新しい武器に変わる
（前の武器はなくなる）

武器改造のメリット

①武器を使った攻撃の攻撃力が上がる
②武器を使った攻撃の命中率が上がる
③スコールの場合のみ、『連続剣』で出るフィニッシュブローの種類が増える

月刊武器の役割

雑誌アイテムの月刊武器には、1号につき4つの武器が紹介されており、その武器に改造するのに必要なアイテムと個数が書かれている。月刊武器を読むと、その号に載っている武器がジャンク屋のメニューに表示されるようになるが、改造に必要なアイテムさえそろっていれば、月刊武器を読まなくても改造はできる。



◀じつは月刊武器は読む必要なく、仮に手に入れてなくても改造は行なえるのだ。

武器改造ができないキャラクター

ラグナ、キロス、ウォード、サイファーの4人は、装備している武器を改造することができない。魔女の力を武器がわりにするイデアを含めると、この5人はつねに同じ武器を使うことになるわけだ（右表参照）。ちなみに、形状こそちがうが、サイファーの武器はスコールと同じガンブレードなので、対象を斬る瞬間に R1 ボタンを押すと、相手に与えるダメージを増やすことができる（→P.52）。

改造できない武器リスト

キャラクター	武器名	攻撃力	[illegible]
ラグナ	マシンガン	14	[illegible]
キロス	カタール	13	[illegible]
ウォード	ハープーン	16	[illegible]
サイファー	ハイペリオン（ガンブレード）	12	[illegible]
イデア	なし（魔女の力）	20	[illegible]



改造用アイテムの集めかた

改造に必要となるアイテムは、魔石のかけらやネジといった比較的入手しやすいものから、波動弾やアダマンタインなどのレアアイテムまで、合計35種類におよぶ。改造用アイテムを収集するには、アビリティ「カード変化」を活用するといいだろう。モンスターからだと入手確率の低いアイテムを比較的ラクに集められるだけでなく、シナリオを進めなければ遭遇できないモンスターが持っているアイテムも、早い段階で手に入れることが可能となるからだ。

上のマップと右表は、6人全員の武器（→P.150）を最強にするために必要なアイテムをまとめたもの。これを参考にアイテムを集め、改造費として合計6200ギルを持っていれば、全員が最強武器を装備できる。



◀「カード変化」を使えば、SeeD実地試験前に、スコールの武器をクライム＆ペナルティに改造することもできる。

最強武器に必要な全アイテム

名前	個数	おもな入手方法
星々のかけら	5	アルケオダイノスが落とす／鉄巨人から盗む／鉄巨人のカード×3を変化
エネルギー結晶体	6	エルノーイルやベヒーモスが落とす／エルノーイルのカード×10を変化
復活の指輪	1	クアールから盗む／キマイラブレインのカード×10を変化
アダマンタイン	3	アダマンタイマイが落とす／オリハルコン×10から精製
フォースの腕輪	1	ライフフォビドンやオチューが落とす／魔力の書×10から精製
波動弾	12	高出力発生装置×1（ブリッツから盗む）やエネルギー結晶体×1から精製
とがった爪	4	ワイルドフックが落とす／グランデアーロから盗む／グランデアーロのカード×1を変化
ネジ	18	ハウリザードから盗む／ハウリザードのカード×1を変化（5個入手）
闘気のかけら	1	ドラゴンイゾルデから盗む／ドラゴンイゾルデのカード×4を変化
竜の牙	4	グレンデルやドラゴンイゾルデが落とす
呪いの爪	2	ガルキマセラが落とす／トライフェイスから盗む／トライフェイスのカード×1を変化
モルボルの触手	2	モルボルから盗む／モルボルのカード×4を変化
月の石	1	クアールが落とす／エルノーイルから盗む
恐竜の骨	2	アルケオダイノスから盗む／エサンスーシのカード×1を変化
風車	2	スラストエイビスやアビスウォームから盗む
竜の皮	4	ヘッジヴァイパーやドラゴンイゾルデが落とす

武器リスト

武器リストの見かた

❶リボルバー	❷3月号
攻撃力 ❸ 11	❻改造用アイテム ●竜石のかけら×6 ●ネジ×2
命中 ❹ 255	
改造費 ❺ 100ギル	❼初期装備

❽ 

❶武器名……武器の名前
❷月刊武器掲載号……記事が載っている月刊武器の号数。
❸攻撃力……キャラクターの力に加算される数値。
❹命中……キャラクターの命中に加算される数値。
❺改造費……改造するのに必要な金額　アビリティ「値切る」を修得していると、25%引きになる。
❻改造用アイテム……改造に必要なアイテムと、その個数
❼初期装備……最初に装備している武器であることを表す。
❽形状……月刊武器に掲載されている外見イラスト。

スコール（ガンブレード）

リボルバー	3月号
攻撃力 11	改造用アイテム ●竜石のかけら×6 ●ネジ×2
命中 255	
改造費 100ギル	初期装備



キアストレート	4月号
攻撃力 14	改造用アイテム ●鉄パイプ×1 ●ネジ×4
命中 255	
改造費 200ギル	



カッテングトリガー	5月号
攻撃力 18	改造用アイテム ●メスマライスの刃×1 ●ネジ×8
命中 255	
改造費 400ギル	



フレイムタン	6月号
攻撃力 20	改造用アイテム ●味方殺しの剣×1 ●カメのこうら×1 ●ネジ×4
命中 255	
改造費 600ギル	



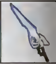
ランスオブスリット	7月号
攻撃力 22	改造用アイテム ●恐竜の骨×1 ●赤い牙×2 ●ネジ×12
命中 255	
改造費 800ギル	



クライム&ペナルティ	8月号
攻撃力 24	改造用アイテム ●ほうちょう×1 ●星々のかけら×2 ●カメのこうら×1 ●ネジ×8
命中 255	
改造費 1000ギル	



ライオンハート	創刊号
攻撃力 30	改造用アイテム ●アダマンタイン×1 ●竜の牙×4 ●波動弾×12
命中 255	
改造費 2000ギル	



リノア（ブラスターエッジ）

円月輪	4月号
攻撃力 11	改造用アイテム ●竜石のかけら×3
命中 0	
改造費 100ギル	初期装備



ヴァルキリー	5月号
攻撃力 14	改造用アイテム ●風切り羽×1 ●竜石×1
命中 2	
改造費 200ギル	



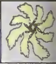
ライジングサン	7月号
攻撃力 18	改造用アイテム ●ノコギリの刃×1 ●ネジ×8
命中 4	
改造費 400ギル	



カーディナル	8月号
攻撃力 24	改造用アイテム ●コカトリスの羽×1 ●メズマライズの刃×1 ●とがった爪×1
命中 5	
改造費 800ギル	



シューティングスター	創刊号
攻撃力 28	改造用アイテム ●風車×2 ●復活の指輪×1 ●フォースの腕輪×1 ●エネルギー結晶体×2
命中 8	
改造費 1000ギル	



キスティス（ウィップ）

チェーンウィップ　3月号
攻撃力 12 / 命中 0 / 改造費 [illegible]
改造用アイテム
- 魔石のかけら×2
- クモの糸×1

初期装備



スレイプニルテイル　5月号
攻撃力 15 / 命中 1 / 改造費 [illegible]
改造用アイテム
- 魔石×2
- とがった爪×1



レッドスコルピオン　6月号
攻撃力 20 / 命中 2 / 改造費 400ギル
改造用アイテム
- オチューの触手×2
- 竜の皮×2



セイブ・ザ・クイーン　8月号
攻撃力 25 / 命中 4 / 改造費 [illegible]
改造用アイテム
- モルボルの触手×2
- とがった爪×4
- エネルギー結晶体×4



ゼル（グローブ）

メタルナックル　3月号
攻撃力 12 / 命中 0 / 改造費 100ギル
改造用アイテム
- サカナのヒレ×1
- 魔石のかけら×4

初期装備



ガントレット　6月号
攻撃力 20 / 命中 3 / 改造費 400ギル
改造用アイテム
- 竜の皮×1
- 闘気のかけら×1



マーベリック　4月号
攻撃力 15 / 命中 1 / 改造費 200ギル
改造用アイテム
- 竜のウロコ×1
- クモの糸×1



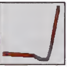
エアガイツ　8月号
攻撃力 25 / 命中 5 / 改造費 800ギル
改造用アイテム
- アダマンタイン×1
- 竜の皮×4
- 闘気のかけら×1



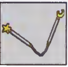
セルフィ（ヌンチャク）

フレイル　3月号
攻撃力 12 / 命中 0 / 改造費 [illegible]
改造用アイテム
- 魔石のかけら×2
- ホムのかけら×1

初期装備



クレセントウィッシュ　7月号
攻撃力 20 / 命中 2 / 改造費 [illegible]
改造用アイテム
- 火竜の牙×1
- 命の指輪×1
- とがった爪×4



モーニングスター　6月号
攻撃力 15 / 命中 1 / 改造費 [illegible]
改造用アイテム
- 鉄球×2
- とがった爪×2



ゆめかまぼろしか　創刊号
攻撃力 25 / 命中 255 / 改造費 [illegible]
改造用アイテム
- アダマンタイン×1
- 星々のかけら×3
- 呪いの爪×2



アーヴァイン（銃）

バリアント　4月号
攻撃力 12 / 命中 0 / 改造費 100ギル
改造用アイテム
- 鉄パイプ×1
- ネジ×4

初期装備



ビスマルク　7月号
攻撃力 20 / 命中 5 / 改造費 400ギル
改造用アイテム
- 鉄パイプ×2
- ダイナモ石×4
- ネジ×8



ユリシーズ　5月号
攻撃力 15 / 命中 3 / 改造費 [illegible]
改造用アイテム
- 鉄パイプ×1
- ホムのかけら×1
- ネジ×2



エクゼター　創刊号
攻撃力 25 / 命中 10 / 改造費 [illegible]
改造用アイテム
- 恐竜の骨×2
- 月の石×1
- 星々のかけら×2
- ネジ×18





FINAL FANTASY VIII ART GALLERY / 30



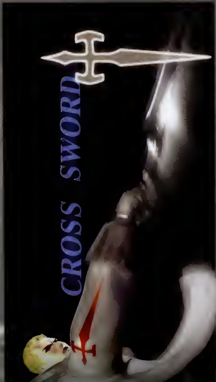


CHAPTER 5

CARD

カード





FINAL FANTASY VIII ART GALLERY #9



THE COMPLETE of CARD

ザ・コンプリート・オブ・カード

「カードゲームのルールを理解したい」「レアカード出現の法則を知りたい」といった、カードに関するさまざまな疑問を解消するのがこの章。カードの世界を本格的に楽しみたいプレイヤーは、ぜひともご一読いただきたい。

INDEX

カード初心者へのアドバイス

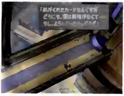
最初に、これからカードゲームをはじめるプレイヤーへふたつのアドバイスをしておこう。

●カードの入手法について

カードを手に入れる方法は何種類かあるが（→P.165)、まずは炎の洞窟をクリアする前に、バラムガーデン2Fエレベーター前にいる男性に話しかけておきたい。すると、レベル1のモンスターカード（→P.166）を7枚もらえる。これ以外では、カードゲームに勝ったり、バトルをくり返すことで、手持ちのカードを増やしていける。

●カードゲームは●ボタンで

ゲーム中に出会う人のなかには、カードゲームの相手をしてくれるカードプレイヤーがいる。彼らとカードゲームを楽しみたいときは、カードを5枚以上所持している状態で、●ボタンを押して話しかけてみればいい。あとは、メッセージにしたがって選択肢を選んでいくだけでOK。



◀この男性に話しかければ、7枚のカードがもらえる。ただし、炎の洞窟をクリアしたあとは、ここでカードがもらえなくなってしまうので注意。

カードゲームの基礎知識

カードゲームで勝つためには、正確にルールを把握しておく必要がある。ここではカードに関する基礎知識や、カードゲームの各種ルール、さらには、ルール伝達の仕組みなどを、項目ごとにわけて解説していく。カードゲームが苦手な人のために、勝つための具体的なプロセスも掲載したので、参考にしてほしい。

カードの見かたを知る

①数字

カードゲームにおける、カードの強さを表す。最小の1から、最大のA（＝10）まで、計10段階の数字が4つまとめてカードの左上に表示され、それぞれの数字がカードの上下左右の4辺に対応している（下図参照）。基本的に、大きい数字が多ければ強いカード、小さい数字が多ければ弱いカード、と思っていいだろう。

数字の強さ

弱い									強い
1	2	3	4	5	6	7	8	9	A (10)

4つの数字

上下左右に配置された4つの数字は、それぞれカードの上下左右の辺に対応している。①の数字を実際のカードの辺に当てはめてみると、下図のようになる





カード

②エレメンタル（属性）

特殊ルールとしてエレメンタル（→P.162）が追加されたときに効果を発揮する要素。エレメンタルは計8種類あり、エレメンタルを持つカードは、対応するマーク（下参照）が右上に表示されている。エレメンタルのマークがついていないカードは無属性ということ。

エレメンタルの種類

＝炎	＝冷
＝雷	＝水
＝風	＝地
＝毒	＝聖

マークなし＝無属性

③イラスト

すべてのカードにはイラストが描かれている。なかには、G.F.やプレイヤーキャラクターの絵が描かれているものも。

バトルエリアについて

カードを置く3×3の計9マスのフィールドを、バトルエリアと呼ぶ。バトルエリアの左側に相手のカードが、右側に自分のカードが手札として置かれ、その下にはそれぞれの色のカード（相手側のカードは赤色、自分側のカードは青色）が何枚あるかが表示されている。



◀バトルエリアの中央には英文字で「Triple Triad」（3×3の意）と記されている。これがこのカードゲームの正式名称だ。



特殊ルールにエレメンタル（→P.162）が追加されている場合には、バトルエリア上のいずれかのマスに、ランダムでエレメンタルのマークが表示されることがある。

基本ルールと進行手順

STEP ① カードの選択〜先攻・後攻の決定

カードゲームがスタートしたら、まず手持ちのカードのなかから、その回のプレイに使用するカードを5枚選択する。同じカードを複数枚選ぶことも可能だ。

つぎに、先攻・後攻がランダムで決定される。ちなみに、バトルエリアが9マスしかない関係上、先攻は手持ちのカードをすべて使うのに対して、後攻は4枚しかカードを置くことができない。

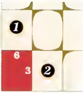


◀守りに徹するか、攻めを一らぬくか。カードの選択は自分の戦略に合わせて慎重に行なうようにしたい。

STEP ② カードをバトルエリアに置く〜カードを裏返す

自分の番がきたら、手持ちのカードのなかから1枚を選択し、バトルエリアに置く。このとき、バトルエリアに相手のカードが置いてある場合は、隣り合う数字が相手より大きくなるようにカードを置けば、相手のカードを裏返して自分側のカードにすることが可能。裏返せるカードがない場合は、その後の戦略を考えながら、バトルエリアの空いているマスに自分のカードを置いていくことになる。

例 上辺が6、右辺が3のカードを裏返すには……



❶ に置く場合
下辺が7以上のカードが必要

❷ に置く場合
左辺が4以上のカードが必要

CHECK POINT 裏返ったら自分のもの

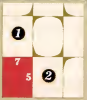


▲相手のカードを裏返すと、カードの色が赤から青に変化する。相手側のカードが、自分側のカードになった証拠だ。

CHECK POINT カードを置いたときに裏返されることはない



このカードを……



❶、❷のいずれに置いても、この時点で裏返されることはない

基本ルールにおいては、すでに置かれているカードに、相手のカードを裏返す能力はない。つまり、自分の番になったら、相手のカードを裏返すことにのみ集中できるわけだ。

STEP ③ 勝敗の決定〜カードのトレード

先攻がカードを5枚置き終えると、赤と青のカードのどちらが多いかで、勝敗が決定される。なお、後攻のプレイヤーの手元に残った1枚のカードも勝敗の計算に含まれることを忘れずに。勝敗が決定したあとは、トレードルール（→P.164）にしたがって、カードのトレードが行なわれる。



◀勝ったときは迷わず強いカードをもらうのが基本。

基本ルールにおける勝ちかた

TACTICS 1 カードのタイプと役割を覚える

左のページで紹介した基本ルールでは、数字の単純なぶつかり合いが行なわれるだけなので、相手の使用するカードよりも大きな数字のカードさえ用意しておけば、勝つのはさほどむずかしいことではない。しかし、たとえ強いカードでも、置く状況をあやまると相手の弱いカードに裏返されてしまうことがある。それを防ぐには、自分のカードをどのように使えばもっとも効果的なのかを知っておくことが必要だ。

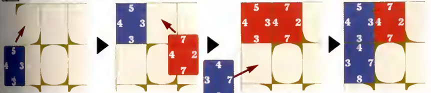
ここでは、数字の配列からカードを、平均タイプ、一方向タイプ、上下／左右タイプ、斜めタイプの4タイプに分類し、それぞれのタイプの活用の仕方について、図をまじえながら解説していく。同じタイプのカードを持っているときは、以下の方法を参考にしながらプレイを進めてみるといいだろう。

平均タイプ



上下左右の数字に大きな差がないタイプ。メズマライズやトライフェイスなど、カードレベル（→P.165）の低いカードにこのタイプが多く見られ、そのほとんどが、各辺に3～5程度の数字しか持たない。ゆえに、数字の大きさが直接勝敗に関わる基本ルールにおいては、使い道にとぼしく、なるべくなら使用したくないカードだ。とはいえ、カードの所持枚数が少ないうちは、選択の余地なく使わざるを得ない状況も出てくるだろう。そこでオススメしたいのが下図の戦法。これを応用していけば、ある程度数値の差がついたカードにも、どうにか対抗できるようになる。

例 取られてから取り返す



①数字の小さい部分を2ヵ所だけ外に出す

②相手がこちらのカードを裏返しにきたら……

③1枚目よりも強いカードですかさず奪回する

④これで最初に置いたカードが裏返されることはない

一方向タイプ



4辺のうち、どこか1辺の数字だけが大きく突出しているタイプ。グラットやダブルハガーのカードなどがこれに該当する。このタイプのカードは、低いレベルでありながら、高レベルのカードに対抗できるのが魅力だ。ただし、突出している部分以外の3辺の数字が、あまりにも小さすぎるのが弱点。そのため、使用するときは左下の例のように、バトルエリアの外周や、置いてあるほかのカードを使って、弱い部分を外に出さないようにする必要がある。また、状況によっては下の例のように、思い切って相手のカードを裏返していく戦法を使ってもかまわない。

例 カードとカードのあいだに置く



①大きな数字だけを外に出すように置く

②下辺が8、9、Aのカード以外には負けない

例 強いカードを裏返す



①裏返せそうなカードがあれば裏返すのも手

②出したカードを取られても、この配置なら奪回できる



上下／左右タイプ

上下、もしくは左右の両辺に大きな数字が配置されているタイプ。ルブルムドラゴンやシュメルケなどのカードがこのタイプで、大きな数字が配置されている以外の2辺は、極端に小さな数字になっているものが多い。基本的な使いかたは、左下の例のように、弱点となる辺をほかのカードに守らせつつ、一方の辺で相手のカードを裏返し、もう一方の辺で守りを固める、というもの。また、右下の例のように、守りを考えず相手のカードを一度に2枚裏返して、枚数的に優位に立つ戦法もある。後者のパターンを狙える機会は少ないが、成功すれば相手はかなり挽回しづらくなるはずだ。

例 攻めと守りをかねる



1 弱い上下をフォローできる場所に置く
2 左右が強いので、攻めながら守れる

例 2枚のカードを裏返す



1 図のような状況で使うのもひとつの戦法
2 一気に2枚のカードが裏返せる

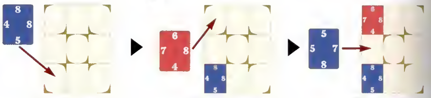


斜めタイプ

右辺と上辺や、左辺と下辺など、隣り合う2辺それぞれに、大きな数字が配置されているタイプ。モルボル、ティアマトなどのカードがこれに該当する。このタイプは、弱い2辺を外に出さないように置くだけで、ほかのカードでフォローすることなく守りを固めることができる。とても使いやすいカードと言えるだろう。

ちなみに、レベル5以下のカードしか使わない相手には、7以上の2辺を、レベル7以下のカードしか使わない相手には、8以上の2辺を外に出すことで、裏返される心配がなくなる。また、状況によっては、下図の③のような戦法を取ることも可能だ。

例 守りのカナメとして置く



①相手に裏返されないように弱い部分を外に出さずに置く
②つぎに相手がどこへ置いても守りを固めるのが基本だが……
③守るついでに裏返せるようなら裏返してもいい

COLUMN トレードルールによって勝ちかたを変える

ある程度カードゲームに勝てるようになってきたら、トレードルール（→P.164）に応じた勝ちかたを狙っていこう。「ワン」や「フル」のときには、最終的に相手よりも多くカードを持つことだけを目標にすればいいし、「ダイレクト」の場合は、強いカードをとれだけ弱いカードで裏返せるかが重要になる。「ディフ」なら、相手に多くの差をつけて勝てば、一度にたくさんのカードが入手できるわけだ。

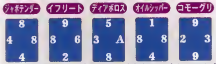


◀手早くカードを増やしたいなら「フル」がベスト。ただし、負けたときの被害も大きい。

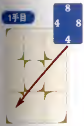
TACTICS 2 勝てるパターンを作る

ここでは、右にあげたカードを使用して、勝ちを狙えるパターンの一例を紹介していく。もしも、これらのカードがそろっていない場合は、同タイプのカードを使って試してみよう。なお、この戦法は、
・自分が先攻であること
・相手がレベル7以下のカードしか使わないこと
──以上の2点が前提となっている。

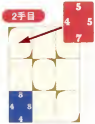
使用するカード



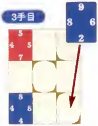
斜めタイプ 斜めタイプ 斜めタイプ 左右タイプ 上下タイプ



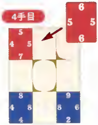
斜めタイプで守りを固めて様子を見る



相手は左上を固めてくるが、とりあえず無視



マイペースを守って右下を固めておく



相手も攻めてこないが、まだ手に余裕はある



右上を固めて、残りのカードを置きやすくする



相手の誘い。これに気を取られないように



ここでも守りに徹し、スキを作らないこと



相手は手が出せず、仕方なく守りに



最後に置いたカードで1枚だけ裏返して勝ち

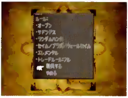
CHECK POINT 勝てるパターンのまとめ

上の流れを見れば、この戦法は最後の1手以外、守りに徹していることがわかる。そのため、相手に途中でカードを裏返されることがなく、ある程度パターン化して手を進めていけるのが利点だ。臨機応変なプレイができないうちは、これを多用しても問題はないだろう。

しかし、この戦法は、自分が後攻になった場合だと、最後の1枚で攻めることができなくなる。ゆえに、後攻になったときは無理に攻めずに、ドロー（引きわけ）狙いでプレイするといい。もし、後攻でも攻めたいなら、手数の少なさをフォローするため、裏返したカードを取り返されないようにカードを置いたり、一度に2枚を裏返すなどのテクニックが必要となる。カードの強さで強引に押しきる手もあるが、相手が強いカードを出してきた場合に対処できなくなるので、あまりオススメはできない。

特殊ルール

特定の条件を満たしたとき（→P.163、182）基本ルールに付加されていくルールを総称して、特殊ルールと呼ぶ。特殊ルールは、カードゲームのプレイにさまざまなアクセントをつけ加える要素で、基本ルールでは味わえない、奥深い戦略を考える楽しみを与えてくれる。ここでは、全7種類の特殊ルールをわかりやすく解説していこう。



◀どの特殊ルールが追加されているかは、プレイ直前に表示される。プレイ中でも●ボタンを押せば確認することが可能だ。

特殊ルール1　オープン

相手の手札の内容が見える状態でプレイできる。戦略を立てやすいので重宝するが、このルールが追加されているときは、相手（コンピュータ）もこちらの手札を見ており、その情報をもとに、先読みしてカードを置いてくる。

特殊ルール2　サドンデス

ドローになっても、決着がつくまで何度でもゲームを続行する。ただし、2回目以降のプレイでは、ドロー時に自分の色がついていたカードを使うことになるうえ、ドローのたびに先攻・後攻が入れ替わるので注意。勝敗が決すると、カードは最初の状態にもどってトレードが行なわれる。

特殊ルール3　ランダムハンド

自分が持っているすべてのカードのなかから5枚がランダムで選ばれ、そのカードでプレイすることになる（同じカードを複数枚持っている場合、ダブって選ばれることもある）。ふだん自分が得意としている戦法を使えなくなることが多いので、特殊ルールのなかでも、もっともやっかいなものと言えるだろう。このルールの対策としては、特殊ルールの伝達法則を利用して、ルールそのものをすたれさせてしまうか（→P.163）、アビリティ「カード変化」を利用して、自分が使いたいカード以外をすべてアイテムに変えてしまう、という方法があげられる。

とはいえ、このルールでプレイをつづけていれば、カードゲームの実力がアップすることはまちがいない。

特殊ルール4　セイム

自分のカードを置いたとき、隣り合うカードと2辺以上で数字が同じだった場合に成立し、数字が同じだった相手カードは、すべて裏返る（右図参照）。これを利用すれば、数字では勝てない強いカードも裏返すことが可能だ。また、不利な状況から連鎖（→P.162）で大逆転、ということも起こりうるので、最後まであきらめずにプレイしたい。

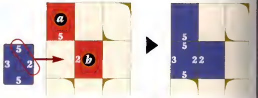


◀セイムが成立すると、画面中央に「SAME!」の表示が出て、カードが裏返る。

成立させるコツ

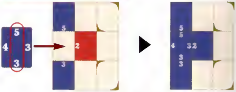
手持ちのカードを選択するときに、自分のカードだけでセイムが起こせそうなカードの組み合わせを選ぶ。そして、あと1枚置けば自分のカードだけでセイムが成立（実際は自分のカードだけでは成立しないが）、という状況を作るようにカードを置いていく。そのうちのどれか1枚を相手が裏返してくれたら、直後にセイムを成立させることが可能だ。

成立する条件



上下左右の2ヵ所以上で同じ数字が隣り合うようにカードを置くと、隣り合ったカードを裏返すことができる（a、bいずれかが自分のカードでもセイムは成立する）

特殊な状況で起こるセイム



本来ならば自分のカード同士でセイムを起こすことはできないが、上図のような状況では、数字の大小によって裏返されたカードがセイムあつかいとなる

特殊ルール5　プラス

自分のカードを相手のカードと隣り合わせて置いたとき、接している数字の合計が2辺以上で同じ場合に成立し、数字の合計が同じだった相手カードはすべて裏返る（下図参照）。このとき、隣り合っていても、数字の合計がちがう相手カードは裏返すことができない（こちらの数字が大きいという理由で裏返せる場合はある）。セイムとちがい、数字の大きさに差があっても2辺の合計さえ一致すればいいので、成立させやすいのが利点だ。なお、プラスで裏返されたカードも連鎖する（→P.162）。

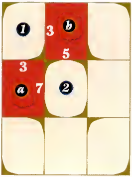
成立させるコツ

下の図を例に説明すると、カードを置ける場所が❶と❷だとしたら、そこに接する相手カードの2辺の数字の差を考える（この場合、❶は3−3=0、❷は7−5=2）。つぎに、手持ちのカードから、その差（0か2）が一致する2辺を探す。あとは、そのカードを❶か❷に置いてプラスが成立するかどうかを計算してみればいい。

成立する条件

❶に置くと成立するカード

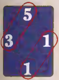




❷に置くと成立するカード



❶❷のいずれに置いても成立するカード



上下左右の2ヵ所以上で、隣り合うカードの数字の合計が同じになるようにカードを置くと、隣り合ったカードを裏返すことができる（ⓐ、ⓑいずれかが自分のカードでもプラスは成立する）

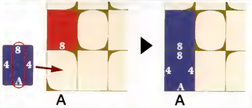
特殊ルール6　ウォールセイム

バトルエリアの外周（ウォール）をAとみなす、セイムの変化型。出したカードのAの辺が外周に接し、残りの辺のいずれかが、隣り合うカードの数字と一致している場合に成立（右図参照）。数字が同じだった相手カードはすべて裏返り、セイム同様に連鎖も起こる。ちなみに、ウォールセイムは、セイムのルールが同時に追加されていないと効果を発揮しない。

成立させるコツ

外周がすべてAだということが理解できていれば、セイムと同様の方法でOK。ちなみに、Aが2辺に並んでいるグラシャラボラスのカードはバトルエリアの左下、イデアのカードはバトルエリアの右上に置いたときに、隣り合う相手カードよりも数字が大きければ、それだけでウォールセイムあつかいとなる。

成立する条件



上下左右のいずれか1ヵ所で同じ数字が隣り合い、なおかつAがバトルエリアの外周にふれるようにカードを置くと、隣り合ったカードを裏返すことができる

注意

ウォールセイムは、セイムが特殊ルールとして組みこまれているときでなければ成立しない

5 カードゲームの基礎知識 CARD

特殊ルール7　エレメンタル

特殊ルールにエレメンタルが追加されると、カード選択を終えた直後、バトルエリア上のいずれかのマスに、ランダムでエレメンタル（属性／→P.155）のマークが表示されることがある。その場所に同じマークを持つカードを置くと、置いたカードの4辺の数値がそれぞれ+1されるのだ。反対に、ちがうマークのカードや無属性のカードを置いた場合は、4辺の数値がそれぞれ−1される。変化した数値は、そのプレイが終了するまで、もとにもどることはない。



◀エレメンタルのマークは
ンダムで出現するため、
のカードを選ぶと有利に
るか予測するのは不可能

CHECK POINT　エレメンタルがセイムやプラスに与える影響

エレメンタルで変動した数値を持つカードに対してセイムやプラスを狙う場合は、修正前と修正後、どちらの数字を見ればいいのだろうか？

答えは修正前。つまり、そのカードが最初から持つ数字だけを見て、セイムやプラスを狙っていけばいいわけだ。同様に、これからカードを置く場所にエレメンタルのマークがあるときも、やはり修正前の数値をもとに、セイムやプラスが判定されるので覚えておくこと。

例　強さの変化したカードに対してセイムを狙う



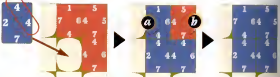
エレメンタルで強さの変化したカードに対してセイムやプラスを狙うときは、修正前の数字に対応したカードを置かなくてはならない

COLUMN　連鎖について

セイム、プラス、ウォールセイムが成立したときに裏返されたカードは、新たに置かれたカードとしてあつかわれ、接している辺の数字が大きければ隣り合ったカードを裏返すことができる。このようにして、裏返されたカードがさらに隣のカードを裏返していく現象を"連鎖"と呼ぶ。

ちなみに、特殊ルールにエレメンタルが追加されて、カードがその影響を受けている場合は、連鎖の判定は修正後の数値で行われる。

例　連鎖の流れ



セイム（ウォールセイム）やプラスで裏返されたカードは、新たに置かれたものと判定される。この場合、裏返された a のカードの右辺が b のカードの左辺よりも大きいため b のカードは裏返る。なお、連鎖中にプラスやセイムが起こることはない

例　連鎖を使った大逆転



連鎖で裏返されたカードも、セイムやプラスで裏返されたカード同様に、新たに置かれたものとして判定される。そのため、上の図のように、1回のセイムやプラスで大逆転も可能となる

COLUMN 特殊ルールが伝達する仕組み

カードゲームを楽しめる場所は、右図のように8つのエリアに分類できる。各エリアには初期ルールというものが設定されており、それにしたがって、各エリアのカードプレイヤーはプレイを行なうわけだ。

ただし、なかには例外もあり、ガルバディアにいる「F.H.からの旅行者」はF.H.エリアのルール、ガルバディアガーデンにいる「トラビアからの転校生」はトラビアエリアのルールという具合に、なじみの深いエリアのルールを使用するカードプレイヤーもいるので覚えておきたい。

●特殊ルールが伝わる条件

どこかのエリアでカードゲームをプレイしたあとに（このときのエリアを便宜的に旧エリアと呼ぶ）、新しいエリア（新エリアと呼ぶ）でカードゲームをプレイすると、たまに旧エリアのルールが新エリアに伝わったり、新エリアのルールがすたれることがある。こうした現象は右のフローチャートにもとづいて起こっており、この法則を理解すれば、かなり自由にルールをコントロールできるようになるはずだ（→P.351）。

なお、ルール伝達時の例外として、新エリアがすべての特殊ルールを使用していた場合にかぎり、フローチャートとは無関係に、プレイ終了時に4分の1の確率で、特殊ルールがひとつだけすたれるようになっている。

●手早くルールを伝達させる方法

ゲーム直前に各種ルールが表示されたあとは「勝負する」と「やめる」のどちらを選んでも、カードゲームをプレイしたということになり、そのまま特殊ルールの伝達判定へと入る　カードゲームをプレイするのが面倒な場合は、そのまま「やめる」を選択すればいいだろう。

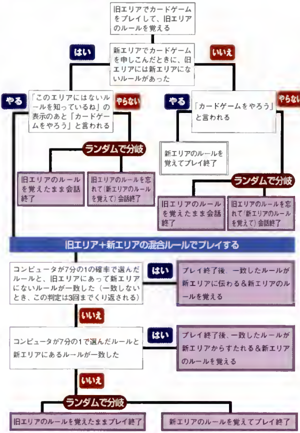
●旧エリアのルールを忘れる方法

どうしても旧エリアのルールを新エリアに伝えたくない場合は、●ボタンで話しかけたあとに「いいえ」を選択すればいい。これを「このエリアにはないルールを知っているね」という内容のセリフが出なくなるまでつづければ、旧エリアのルールを忘れることができる。

各エリアの初期ルール

エリア名	適用される場所	初期ルール
バラムエリア	バラム、バラムガーデン	オープン
ガルバディアエリア	ティンバー、ガルバディアガーデン、デリングシティ、ガルバディアD地区収容所	セイム
ドールエリア	ドール	ランダムハンド、エレメンタル
トラビアエリア	トラビアガーデン、シュミ族の村	プラス、ランダムハンド
セントラエリア	ウィンヒル、イデアの家、チョコボの森 孤独の森	セイム、プラス、ランダムハンド
F.H.エリア	F.H.	サドンデス、エレメンタル
エスタエリア	エスタ	ウォールセイム、エレメンタル
宇宙エリア	ルナサイドベース、ルナゲート	全部

特殊ルール伝達のフローチャート



トレードルール

勝敗の判定が終了したあとに行なわれる、カード受け渡しの法則をトレードルールという。トレードルールには、ワン、ディフ、ダイレクト、フル、ヌルの5種類があり、ワンなら特殊ルールの練習用、フルならカードかせぎ用、といった具合で自分の方針に合わせて最適なものを使うようにしたい。ここでは、各トレードルールの詳細について解説していこう。

トレードルール1　ワン

勝者が、敗者の使用していた5枚のカードから1枚を選択し、それを自分のカードにできる。ゲームスタート時は、すべてのエリアがこのルールを採用しているため、ほかのトレードルールでプレイしたい場合は、ルールを変更しなければならない（具体的な変更方法は下のコラムを参照）。

トレードルール2　ディフ

勝敗が決した時点でお互いの色のついたカード枚数を比較し、その差の枚数ぶん、勝者が敗者の使用していたカードから、自分のものにしたいカードを選択できる。たとえば、勝った時点で勝者の色のカードが6枚あれば、敗者の使用した5枚のカードのなかから、2枚をもらえるわけだ。

トレードルール3　ダイレクト

決着がついたとき、お互いの色のついていたカードが、そのまま両者の取得カードになる。カード名の文字の色は、青だと「所持したことのないカード」、黄だと「かつて所持していたカード」を表すので、持っていないカードを見つけたら、優先的に裏返すようにするといい。

トレードルール4　フル

勝者が、敗者の使用していた5枚のカードをすべてもらうことができる。カードをかせぐためには必須のトレードルール。ただし、相手に負けた場合は、自分が使用していた5枚のカードをすべて取られてしまうため、最低でもドローに持ちこめる程度の戦法は確立させておきたい。

トレードルールSP　ヌル

勝敗にかかわらず、カードのトレードが行なわれない特殊なトレードルール。ゲームを開始してから誰ともカードゲームをしないで、バラム港①（MAP67-A）にいるガーデン生徒とカードゲームをすると、このトレードルールが採用される。ただし、以後、その生徒以外の人とカードゲームをした場合は、二度と採用されなくなってしまう。

COLUMN　トレードルールの変化する仕組み

トレードルールを変化させるためには、世界のどこかにいるカードクイーン（以下、クイーン／→P.182）とカードゲームをプレイする必要がある。クイーンは、カードゲームのたびにランダムでトレードルールを変化させていき（下の図を参照）、プレイが終了すると、3分の1の確率でそのとき使用していたトレードルールを、クイーンのいるエリアへ広めてくれるのだ。以上の手続きを踏めば、ワン以外のトレードルールでプレイすることが可能となる。

また、トレードルールは、カードの盛んなエリアを中心にしてほかのエリアへと伝わっていく。カードの盛んなエリアは「盛ん度」という内部パラメータによって決められるが、そのシステムは以下のとおり。

①一番最初にカードプレイヤーと■ボタンで話したエリアに「盛ん度=1」が設定される
②盛ん度の設定されたエリア内で、カードプレイヤーに■ボタンで話しかけるたびに、盛ん度が1ずつプラスされる（盛ん度の最大値は10）
③盛ん度の設定されていないエリアでカードプレイヤーに■ボタンで話しかけると、盛ん度が1マイナス
④盛ん度がゼロになると、その時点で自分がいるエリアに「盛ん度=1」が設定し直される

ちなみに、トレードルールがほかのエリアに伝わる速度は、盛ん度の数値ではなく、カードゲームのプレイ回数によって決まる。基本的に、0～15回目のプレイまでは、ほかのエリアへと伝わるスピードが少しずつ加速していくが、16回目のプレイを過ぎるとスピードダウンし、30回目あたりでは、すべてのエリアのトレードルールが「ワン」へと収束する――これを1周期として、トレードルールは広まったり、収束したりをくり返しているわけだ。

なお、クイーンと「世界のトレードルールの流行の話」をすると、盛ん度のだいたいの数値がわかるようになっている（下の表を参照）。会話の最後にはどのトレードルールが広まっていくのか、または、収束していくのかも教えてくれるので、トレードルールを制御するさいに参考にするといい。

トレードルールの変化法則

ワン ◀▶ ディフ ◀▶ ダイレクト ◀▶ フル

クイーンは独自のトレードルールでプレイし、そのトレードルールは1回ごとにランダムで隣のものへと変化する

カードの盛ん度の目安

盛ん度	クイーンのセリフ
0～2	少しですがトレードが～
3～5	盛んにトレードが～
6～10	かなり盛んにトレードが～

レベル別 全カードカタログ

カードは全部で110種類用意されており、記された数値の合計が低い順に、11枚ずつグループわけがされている。このグループは"レベル"と呼ばれ、基本的には、各レベルごとに、数字の最大値やイラストの種類などが決められているのだ。すべてのカードの数値や入手法などを、レベルごとに紹介していこう。

カードの種類

モンスターカード



▲ ル1～5のカード。バト モンスターから入手する もできる。

ボスカード



▲レベル6～7のカード。カードにボス敵の絵が描かれているのが特徴。

G.F.カード



▲レベル8～9のカード．1枚ずつしか入手できないレアカードで構成されている。

プレイヤーカード



▲レベル10のカード。G.F.カード同様、すべてのカードがレアカードとなっている。

全カードカタログの見かた

❶カード名……そのカードの名前。
❷イラスト……そのカードのイラスト。
❸数字……そのカードの数字。4つの数字はそれぞれ上下左右の辺に対応している。
❹属性……そのカードのエレメンタル（→P.162）。
❺入手法……そのカードを入手するための方法。ここでは、以下のような分類で掲載している。

- 【カード】……バトル中に『カード』コマンドを使ったとき、そのカードになるモンスター名。名前のうしろに「(レア)」と表記してあるものは、『カード』コマンドが成功したときに16分の1の確率でそのカードになるモンスター名。
- 【宝】……バトル終了時に16分の1の確率で、お宝としてそのカードを入手できるモンスター名。なお、いくつかのG.F.カードおよびコヨコヨのカードは、この欄に書かれているモンスターとのバトル終了後に入手できるようになっている。
- 【イベント】……そのカードを入手できるイベントの内容。「初期入手」と書いてある場合は、「バラムガーデン・2Fエレベーター前にいる男子生徒と話すと入手可能(炎の洞窟クリア前まで/→P.261)」ということを表す。
- 【人物】……カードゲームでそのカードを使ってくるカードプレイヤー名（とくに名前がないキャラクターの場合は特徴を表記）。ただし、モンスターカード、ボスカードに関しては多数のカードプレイヤーが使用してくるため、ここでは割愛させていただいた。

❻カード変化……そのカードにアビリティ『カード変化』を使ったときに、変化するアイテム名。カードが複数枚必要な場合は「n枚で～」と表記している。



5
全カードカタログ
CARD

レベル1 MONSTER CARD

『カード変化』を使うと、ゲイラを謎の液体、ゲスパーをブラックホールといったアイテムへ変化させられる。さらに魔法精製アビリティを利用すれば、謎の液体→メルトン、ブラックホール→グラビデなどの強力な魔法が作れるので活用したい。

ハウリザード

1
5 4
1



属性: 無

入手法
- カード: ハウリザード
- 宝: ハウリザード
- イベント: 初期入手、ドール・パブ2Fでオーナーと話す(→P.296)、ドール・パブ2Fで雑誌の山を調べる(→P.296)

カード変化: ネジ×5

フンゴオンゴ

5
3 1
1



属性: 無

入手法
- カード: フンゴオンゴ
- 宝: フンゴオンゴ
- イベント: 初期入手、ティンバー・パブで酔っぱらいと話す(→P.267)

カード変化: 魔石のかけら×1

バイトバグ

1
5 3
3



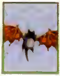
属性: 無

入手法
- カード: バイトバグ
- 宝: バイトバグ

カード変化: 魔石のかけら×1

レッドマウス

6
2 1
1



属性: 無

入手法
- カード: レッドマウス
- 宝: レッドマウス
- イベント: 初期入手、ドール・パブ2Fでオーナーと話す(→P.296)

カード変化: 吸血の牙×1

ブリヌラ

2
5 3
1



属性: 無

入手法
- カード: ブリヌラ
- 宝: ブリヌラ

カード変化: 4枚でルーンの腕輪×1

ゲイラ

2
4 1
4



属性: 雷

入手法
- カード: ゲイラ
- 宝: ゲイラ
- イベント: 初期入手

カード変化: 謎の液体×1

ゲスパー

1
1 5
4



属性: 無

入手法
- カード: ゲスパー
- 宝: ゲスパー
- イベント: 初期入手

カード変化: ブラックホール×1

フォカロルフェイク

3
1 5
2



属性: 地

入手法
- カード: フォカロル(小)
- 宝: フォカロル(小)
- イベント: 初期入手

カード変化: 5枚で水の結晶×1

ブラッソウル

2
1 1
6



属性: 無

入手法
- カード: ブラッソウル
- 宝: ブラッソウル

カード変化: ゾンビパウダー×1

ケダチク

4
3 2
4



属性: 無

入手法
- カード: ケダチク
- 宝: ケダチク
- イベント: 初期入手

カード変化: クモの糸×1

コカトリス

2
6 1
2



属性: 雷

入手法
- カード: コカトリス
- 宝: コカトリス

カード変化: コカトリスの羽×1

レベル 2
MONSTER CARD

カードゲームで役立つのは、グラットとダブルハガーくらいなので、このレベルでも「カード変化」に注目。たとえば、メズマライズから変化させられるメズマライズの刃は、ジェネやメガポーションなど、有用なものの精製材料となる。

グラット

7
1　1
3



属性：無

入手法
- カード：グラット
- 宝：グラット

カード変化：魔石×1

ブエル

6
3　2
2



属性：無

入手法
- カード：ブエル
- 宝：ブエル
- イベント：ドール・パブ2Fでオーナーと話す(→P.296)、ティンバー・パブ前でガルバディア兵×2とバトル(→P.267)

カード変化：魔石×1

メズマライズ

5
4　3
3



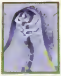
属性：無

入手法
- カード：メズマライズ
- 宝：メズマライズ

カード変化：メズマライズの刃×1

グヘイスアイ

6
3　1
4



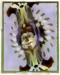
属性：冷

入手法
- カード：グヘイスアイ
- 宝：グヘイスアイ

カード変化：南極の風×1

ベルヘルメルヘル

3
3　4
5



属性：無

入手法
- カード：ベルヘルメルヘル
- 宝：ベルヘルメルヘル

カード変化：ノコギリの刃×1

スラストエイビス

5
5　3
2



属性：風

入手法
- カード：スラストエイビス
- 宝：スラストエイビス

カード変化：風切り羽×1

ヘッジヴァイパー

5
5　1
3



属性：毒

入手法
- カード：ヘッジヴァイパー
- 宝：ヘッジヴァイパー
- イベント：ドール・パブ2Fでオーナーと話す(→P.296)

カード変化：毒の牙×1

クリープス

5
2　2
5



属性：雷

入手法
- カード：クリープス
- 宝：クリープス

カード変化：サンゴのかけら×1

グレンデル

4
2　4
5



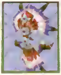
属性：雷

入手法
- カード：グレンデル
- 宝：グレンデル

カード変化：竜のウロコ×1

ダブルハガー

3
7　2
1



属性：無

入手法
- カード：ダブルハガー
- 宝：ダブルハガー

カード変化：魔石×1

グランデアーロ

5
3　2
5



属性：無

入手法
- カード：グランデアーロ
- 宝：グランデアーロ

カード変化：とがった爪×1

レベル3
MONSTER CARD

ライフフォビドン、エサンスーシ、フォカロル、アビスウォームといったカードは、カードゲームでも十分活用できる。また、『カード変化』でトライフェイスやトンベリを変化させれば、強力な魔法を精製するための材料を入手することが可能だ。

5
全カードカタログ
CARD

ライフフォビドン
6
2　6
3



属性 無

入手法
- カード ライフフォビドン
- 宝 ライフフォビドン
- イベント ティンバー・パブで酔っぱらいと話す (→P.267)

カード変化 味方殺しの剣×1

エサンスーシ
6
6　3
1



属性 地

入手法
- カード エサンスーシ
- 宝 エサンスーシ

カード変化 恐竜の骨×1

トライフェイス
3
5　5
5



属性 毒

入手法
- カード トライフェイス
- 宝 トライフェイス

カード変化 呪いの爪×1

フォカロル
7
3　5
1



属性 地

入手法
- カード フォカロル
- 宝 フォカロル

カード変化 水の結晶×1

ゴージュシール
7
3　1
5



属性 冷

入手法
- カード ゴージュシール
- 宝 ゴージュシール

カード変化 北極の風×1

オチュー
5
3　6
3



属性 無

入手法
- カード オチュー
- 宝 オチュー

カード変化 オチューの触手×1

SAM08G
5
4　6
2



属性 炎

入手法
- カード SAM08G
- 宝 SAM08G

カード変化 牙式連発銃×1

ワイルドフック
4
2　4
7



属性 炎

入手法
- カード ワイルドフック
- 宝 ワイルドフック

カード変化 とがった爪×1

サボテンダー
6
3　2
6



属性 無

入手法
- カード サボテンダー
- 宝 サボテンダー
- イベント ドール・パブ2Fでオーナーと話す (→P.296)

カード変化 サボテンのトゲ×1

トンベリ
3
4　6
4



属性 無

入手法
- カード トンベリ
- 宝 トンベリ
- イベント ティンバー・パブで酔っぱらいと話す (→P.267)

カード変化 ほうちょう×1

アビスウォーム
7
5　2
3



属性 地

入手法
- カード アビスウォーム
- 宝 アビスウォーム

カード変化 風車×1

レベル4

MONSTER CARD

カードゲームでは中途半端な強さのカードが多いが、ボムやウェンディゴは、守りを固めたいときに有効。また、ヒーリングメイルに変わるグラナトゥムや、命の指輪に変わるクアールなど、「カード変化」で貴重なアイテムに変化するものも多い。

グラナトゥム



上2 左7 右3 下6

属性：無

入手法：
- カード：グラナトゥム
- 宝：グラナトゥム

カード変化：5枚でヒーリングメイル×1

バイセージ・ハンズ



上6 左5 右5 下4

属性：無

入手法：
- 宝：バイセージ、ゴーマニ、ドロマニ

カード変化：魔導石×1

アルケオダイノス



上4 左7 右6 下2

属性：無

入手法：
- カード：アルケオダイノス
- 宝：アルケオダイノス

カード変化：2枚で恐竜の骨×1

ボム



上2 左3 右7 下6

属性：炎

入手法：
- カード：ボム
- 宝：ボム

カード変化：ボムのかけら×1

ブリッツ



上1 左7 右6 下4

属性：雷

入手法：
- カード：ブリッツ
- 宝：ブリッツ

カード変化：ダイナモ石×1

ウェンディゴ



上7 左6 右3 下1

属性：無

入手法：
- カード：ウェンディゴ
- 宝：ウェンディゴ

カード変化：鉄球×1

クアール



上7 左4 右4 下4

属性：無

入手法：
- カード：クアール
- 宝：クアール

カード変化：5枚で命の指輪×1

ガルキマセラ



上3 左6 右7 下3

属性：無

入手法：
- カード：ガルキマセラ
- 宝：ガルキマセラ

カード変化：魔導石×1

ドラゴンイゾルデ



上6 左3 右2 下7

属性：毒

入手法：
- カード：ドラゴンイゾルデ
- 宝：ドラゴンイゾルデ

カード変化：4枚で瘴気のかけら×1

アダマンタイマイ



上4 左6 右5 下5

属性：地

入手法：
- カード：アダマンタイマイ
- 宝：アダマンタイマイ

カード変化：3枚でカメのこうら×1

メルトドラゴン



上7 左3 右5 下4

属性：炎

入手法：
- カード：メルトドラゴン
- 宝：メルトドラゴン

カード変化：3枚で赤い牙×1

レベル5

MONSTER CARD

左下に置くことで守りを固められるモルボルや、3方向に強いインビンシブル、ウェッジ・ビッグスなど、カードゲーム時に有効なカードが多い。モンスターカードのなかで唯一のレアカードである、ココココが含まれているのもこのレベルだ。

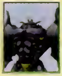
5

CARD

全カードカタログ

鉄巨人

6
5　5
6



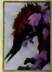
属性 無

入手法
- カード 鉄巨人
- 宝 鉄巨人

カード変化 3枚で星々のかけら×1

ベヒーモス

3
7　6
5



属性 無

入手法
- カード ベヒーモス
- 宝 ベヒーモス

カード変化 10枚でバリアシステム×1

キマイラブレイン

7
3　6
5



属性 水

入手法
- カード キマイラブレイン
- 宝 キマイラブレイン

カード変化 10枚で復活の指輪×1

ココココ

3
1　A
2



属性 無

入手法
- 宝 ココココ(→P.345)

カード変化 食欲魔神のナベ×1

インビンシブル

6
7　2
6



属性 無

入手法
- カード インビンシブル
- 宝 インビンシブル

カード変化 鉄パイプ×1

GIM47N

5
4　5
7



属性 無

入手法
- カード GIM47N
- 宝 GIM47N

カード変化 速射弾×10

モルボル

7
2　7
4



属性 毒

入手法
- カード モルボル
- 宝 モルボル

カード変化 4枚でモルボルの触手×1

ルブルムドラゴン

7
4　2
7



属性 炎

入手法
- カード ルブルムドラゴン
- 宝 ルブルムドラゴン

カード変化 10枚で火竜の牙×1

エルノーイル

5
6　3
7



属性 無

入手法
- カード エルノーイル
- 宝 エルノーイル

カード変化 10枚でエネルギー結晶体×1

トンベリキング

4
4　6
7



属性 無

入手法
- カード フォカロル（レア）、モルボル（レア）

カード変化 ほうちょう×1

ウェッジ・ビッグス

6
7　6
2



属性 無

入手法
- カード ゴージュシール（レア）、フンゴオンゴ（レア）

カード変化 エクスポーション×1

レベル6

BOSS CARD

このレベルのカードは、バトル中に「カード」コマンドを使用すれば、低確率ながらも、ストーリー序盤から入手することが可能。カードゲームに使っても強いが、貴重なアイテムが手に入ることを考えると「カード変化」に利用するのも悪くない。

風神・雷神

上2 左4 右8 下8



属性：無

入手法：カード 鉄巨人（レア）、ダブルハガー（レア）

カード変化：エクスポーションx1

エルヴィオレ

上7 左4 右8 下3



属性：風

入手法：カード オチュー（レア）、バイトバグ（レア）

カード変化：デストーンx10

X-ATM092

上4 左3 右8 下7



属性：無

入手法：カード SAM08G（レア）、レッドマウス（レア）

カード変化：2枚でカメのこうらx1

グラナルド

上7 左5 右2 下8



属性：無

入手法：カード ワイルドフック（レア）、ブリヌラ（レア）

カード変化：Gリターナーx1

ナムタル・ウトク

上1 左3 右8 下8



属性：毒

入手法：カード サボテンダー（レア）、ゲイラ（レア）

カード変化：10枚でサークレットx1

シュメルケ

上8 左2 右2 下8



属性：無

入手法：カード トンベリ（レア）、ゲスパー（レア）

カード変化：コカトリスの羽x1

アバドン

上6 左5 右8 下4



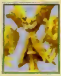
属性：無

入手法：カード アビスウォーム（レア）、ブラッドソウル（レア）

カード変化：暗黒弾x30

ドルメン

上4 左6 右8 下5



属性：無

入手法：カード グラナトゥム（レア）、ケダチク（レア）

カード変化：破壊弾x30

オイルシッパー

上1 左8 右8 下4



属性：無

入手法：カード GIM47N（レア）、コカトリス（レア）

カード変化：火炎弾x30

シュミ族

上6 左4 右5 下8



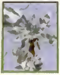
属性：無

入手法：カード アルケオダイノス（レア）、グラット（レア）

カード変化：5枚で勝負師の魂x1

コキュートス

上7 左1 右5 下8



属性：無

入手法：カード ボム（レア）、ブエル（レア）

カード変化：ホーリーストーンx10

レベル7 BOSS CARD

カードゲームで言うところの「斜めタイプ」（→P.158）が多く、数字も大きいために、強固な守りを期待できる。また、「カード変化」を使うと、ジェットエンジンやリネームカードといった、レアなアイテムに変化させることも可能だ。

プロパゲーター

8
8 4
4



属性 無

入手法 カード ブリッツ（レア）、メズマライズ（レア）

カード変化 Gメガポーション×1

ジャボテンダー

8
4 8
4



属性 無

入手法 カード ウェンディゴ（レア）、グヘイスアイ（レア）

カード変化 サボテンのトゲ×1

トライエッジ

8
8 5
2



属性 雷

入手法 カード クアール（レア）、ベルヘルメルヘル（レア）

カード変化 40枚でジェットエンジン×1

ガルガンチュア

5
8 6
6



属性 無

入手法 カード ガルキマセラ（レア）、スラストエイビス（レア）

カード変化 10枚でちからだすき×1

機動兵器8型BIS

8
3 6
7



属性 無

入手法 カード ドラゴンイゾルデ（レア）、ヘッジヴァイパー（レア）

カード変化 シェルストーン×10

アンドロ

8
8 3
5



属性 無

入手法 カード アダマンタイマイ（レア）、クリーブス（レア）

カード変化 Gメガポーション×1

ティアマト

8
4 8
5



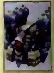
属性 無

入手法 カード メルトドラゴン（レア）、グレンデル（レア）

カード変化 フレアストーン×10

BGH251F2

5
5 7
8



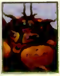
属性 無

入手法 カード ベヒーモス（レア）、グランデアーロ（レア）

カード変化 プロテスストーン×10

ウルフラマイター

6
7 8
4



属性 無

入手法 カード キマイラブレイン（レア）、ライフフォビドン（レア）

カード変化 メテオストーン×5

カトブレパス

1
7 8
7



属性 無

入手法 カード エルノーイル（レア）、エサンスーシ（レア）

カード変化 リネームカード×1

アルテマウェポン

7
8 7
2



属性 無

入手法 カード インビンシブル（レア）、トライフェイス（レア）

カード変化 アルテマストーン×1

レベル8

G.F. CARD

強力無比なラインナップであるレベル8以上のカードは、世界に1枚ずつしか存在しない、いわゆるレアカード。ちなみに、レアカードに「カード変化」を使用すると、貴重なアイテムと引きかえにそのカードは消滅してしまうが……(→P.183)。

デブチョコボ

4 / 9 4 / 8



属性：無

入手法：(イベント) カードクイーン(→P.182)

カード変化：ラブラブG×100

アンジェロ

9 / 3 6 / 7



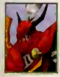
属性：無

入手法：(勝負) アジト列車か白いSeeDの船にいるワッツ

カード変化：エリクサー×100

ギルガメッシュ

3 / 6 7 / 9



属性：無

入手法：(勝負) CC団・キング(→P.181)

カード変化：聖戦の薬×10

コモーグリ

9 / 2 3 / 9



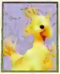
属性：無

入手法：(勝負) バラムガーデン・1F廊下にいる走る少年か図書室前にいる女の子(→P.334)

カード変化：ペットハウス×100

コチョコボ

9 / 4 4 / 8



属性：無

入手法：(イベント) 親愛の証をすべて集めてチョコボの聖域へ行く(→P.311)

カード変化：ギサールの野菜×100

ケツァクウァトル

2 / 4 9 / 9



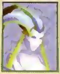
属性：雷

入手法：(勝負) F.H.駅長宅2Fにいるドープ駅長

カード変化：ダイナモ石×100

シヴァ

6 / 9 7 / 4



属性：冷

入手法：(イベント) 白いSeeDの船でゾーンにとなりのカノジョをタダであげる(→P.285)

カード変化：北極の風×100

イフリート

9 / 8 6 / 2



属性：炎

入手法：(宝) イフリート
(勝負) F.H.駅長宅前にいるドドンナ(→P.179)

カード変化：エレメントアタック×3

セイレーン

8 / 2 9 / 6



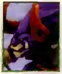
属性：無

入手法：(勝負) ドール・パブ2Fにいるオーナー

カード変化：ステータスアタック×3

セクレト

5 / 9 1 / 9



属性：地

入手法：(宝) ミノタウロス

カード変化：恐竜の骨×100

ミノタウロス

9 / 9 5 / 2



属性：地

入手法：(イベント) 名もなき王の墓でセクレト＋ミノタウロスとのバトルに勝つ(→P.269)

カード変化：アダマンタイン×10

5 全カードカタログ CARD

レベル9

G.F. CARD

光のカーテンに変わるカーバンクルや、医術の心得に変わるリヴァイアサン、モンクの心得に変わるエデンなど、『カード変化』によって貴重なアイテムが手に入るものばかり。また、聖属性を持つ唯一のカード、アレクサンダーもこのレベル。

カーバンクル

上8 左4 右4 下A



- 属性: 無
- 入手法: 勝負 CC団・クイーン（→P.181）
- カード変化: 光のカーテン×3

ディアボロス

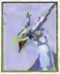
上5 左3 右A 下8



- 属性: 無
- 入手法: 宝 ディアボロス
- カード変化: ブラックホール×100

リヴァイアサン

上7 左7 右A 下1



- 属性: 水
- 入手法: 勝負 CC団・ジョーカー（→P.181）
- カード変化: 医術の心得×3

オーディン

上8 左5 右A 下3



- 属性: 無
- 入手法: 宝 オーディン
- カード変化: 死者の魂×100

パンデモニウム

上A 左7 右1 下7



- 属性: 風
- 入手法: 勝負 バラムホテル前にいるホテルマンかホテルマンの家にいる娘（→P.281）
- カード変化: 風車×100

ケルベロス

上7 左A 右4 下6



- 属性: 無
- 入手法: 宝 ケルベロス
- カード変化: ダッシュシューズ×100

アレクサンダー

上9 左2 右A 下4



- 属性: 聖
- 入手法: 勝負 ルナサイドベース・制御室か脱出ポッド回収現場にいるピエット
- カード変化: 月のカーテン×3

フェニックス

上7 左A 右2 下7



- 属性: 炎
- 入手法: イベント カードクイーン（→P.182）
- カード変化: フェニックスの魂×3

バハムート

上A 左6 右8 下2



- 属性: 無
- 入手法: 宝 バハムート
- カード変化: ラストエリクサー×100

グラシャラボラス

上3 左A 右1 下A



- 属性: 毒
- 入手法: イベント カードクイーン（→P.182）
- カード変化: ステータスガード×3

エデン

上4 左A 右4 下9



- 属性: 無
- 入手法: 宝 アルテマウェポン
- カード変化: モンクの心得×3

レベル10
PLAYER CARD

キスティス、リノア、イデア、サイファー、スコールの5枚を使えば、基本ルールではまず負けることはないだろう(→P.159)。ちなみに、プレイヤーカードのほとんどは、そのカードに描かれたキャラクターになじみの深い人が所持している。

ウォード
上8? — A / 左8 / 右7 / 下2



属性：無

入手法：勝負 エスタ・大統領官邸ホールか魔法研究所にいるオダイン博士

カード変化：ガイアの指輪×3

キロス
上6 / 左A / 右7 / 下6



属性：無

入手法：イベント カードクイーン（→P.182）

カード変化：加速装置×3

ラグナ
上5 / 左9 / 右A / 下3



属性：無

入手法：勝負 ルナサイドベース・エルオーネの部屋か制御室にいるエルオーネ

カード変化：英雄の薬×100

セルフィ
上A / 左4 / 右8 / 下6



属性：無

入手法：勝負 トラビアガーデン・噴水前にいるセルフィの親友（→P.179）

カード変化：エレメントガード×3

キスティス
上9 / 左2 / 右6 / 下A



属性：無

入手法：勝負 バラムガーデン・食堂か教室にいるトゥリーブFC会員（→P.177）

カード変化：ソウルオブサマサ×3

アーヴァイン
上2 / 左A / 右6 / 下9



属性：無

入手法：イベント カードクイーン（→P.182）

カード変化：ロケットエンジン×3

ゼル
上8 / 左6 / 右5 / 下A



属性：無

入手法：勝負 バラム・ディン邸にいるディンお母さん（→P.177）

カード変化：ハイパーリスト×3

リノア
上4 / 左A / 右A / 下2



属性：無

入手法：勝負 デリングシティ・カーウェイ邸にいるカーウェイ大佐（→P.178）

カード変化：魔神の腕輪×3

イデア
上A / 左3 / 右A / 下3



属性：無

入手法：勝負 イデアの家・裏庭にいるイデア

カード変化：ロイヤルクラウン×3

サイファー
上6 / 左4 / 右9 / 下A



属性：無

入手法：勝負 バラムガーデン・3F学園長室、3Fブリッジかイデアの家・裏庭にいるシド

カード変化：ダイヤアーマー×3

スコール
上A / 左9 / 右4 / 下6



属性：無

入手法：勝負 エスタ・大統領官邸かラグナロク・客席にいるラグナ

カード変化：スリースターズ×3

カードプレイヤー DATA FILE

カードゲームをプレイするには、対戦相手であるカードプレイヤーたちがいなければはじまらない。ここでは、世界各地で出会えるカードプレイヤーたちの名前と出現場所を、マップ別に紹介していく。なお、CC団とカードクイーンに関しては、別のコーナーであつかっているので、そちらを参照のこと（→P.181）。

プレイ前に知っておきたいこと

まずは、カードゲームをはじめる前に覚えておきたいことをいくつかあげてみた。初心者プレイヤーは、かならず読んでおこう。

●出現条件に注意

次ページからのDATA FILEに掲載したカードプレイヤーのすべてに、最初から会えるわけではない。会うためにはどんな条件を満たす必要があるのか、事前にチェックしておくこと。

●レアカード所持者について

相手の持つレアカードは、以降の利用価値を考えれば、なるべく早めに奪っておきたいところ。しかし、相手がレアカードを使用するかどうかはランダムで決まるため、運が悪いと、いつまでたってもレアカードが入手できない、ということもあり得る。なかには特定の条件がそろわないかぎり、レアカードを使ってこないカードプレイヤーもいるので、リストの備考欄に記載した条件を満たしてから再挑戦してほしい。

●取られたカードの行方は？

基本的に、相手に取られたカードはもどってこない。しかし、レベル8以上のレアカードの場合は、たとえ取られても次回以降のプレイで相手が使用してくる可能性があり、その勝負に勝てば取りもどすことができる。取られたレアカードがどこにあるかを確認したいときは、メニュー画面で「カード」の項目を選択し確認したいレアカードにカーソルを合わせてみよう。すると、そのカードの存在するエリア（または人名）が、画面下に表示されるのだ。なお『カード変化』で変化させたレアカードは「消滅」と表示され、再入手不可能なことがわかる。ただし、DISC 3終了時までにCC団イベントをクリアしている場合は例外（→P.183）

カードプレイヤーDATA FILEの見かた

バラムエリア ❶ **バラムガーデン** ｜ 初期ルール ❷ ●オープン

名前（特徴）❸	出現場所 ❹	備考 ❺
カドワキ先生	保健室	ランダム
年少組男子	保健室前廊下B、1F廊下①（MD層クリア後）	ランダム
ニーダ	保健室前廊下B（バラムガーデン内紛時）、ブリッジ（バラムガーデン修復後）	
カード好き女性	1F廊下①（MD層クリア後）、1Fホール①	ランダム
走る少年	1F廊下①、1Fホール①、1F廊下②	コモーグリ所持、ランダム

❶エリア名……そのカードプレイヤーのいるエリア名（→P.163）と、具体的な地名。
❷初期ルール……そのマップで最初に採用されている特殊ルール。
❸名前（特徴）……そのカードプレイヤーの名前。基本的に、ゲーム中の名前に準拠しているが、とくに名前のないカードプレイヤーに関しては、外見や行動の特徴から名づけてある。
❹出現場所……そのカードプレイヤーの出現する場所。名称はCHAPTER 10（→P.356）に準拠。出現条件が設定されている場合はカッコ内に併記してある。なお、そのマップからいなくなる条件については割愛した。
❺備考……そのカードプレイヤーの出現パターンや、所持するレアカードなどを記載。ほかのエリアの特殊ルールを使用するカードプレイヤーの場合は、そのエリア名も記しておいた。また、出現パターンが一定ではないカードプレイヤーには「ランダム」と付記してある。

バラムエリア　バラムガーデン

初期ルール　●オープン

名前（特徴）	出現場所	備考
…先生	保健室	ランダム
…組男子	保健室前廊下B、1F廊下①（MD層クリア後）	ランダム
…ダ	保健室前廊下B（バラムガーデン内紛時）、ブリッジ（バラムガーデン修復後）	
…き女性	1F廊下①（MD層クリア後）、1Fホール①	ランダム
…少年	1F廊下①、1Fホール①、1F廊下②	コモーグリ所持、ランダム
…SeeD	1Fホール①	ランダム
…SeeD	1Fホール①	ランダム
…さん	食堂①	
…さんの息子	食堂①（→P.340）	
…C会員01番	食堂②	キスティス所持
…会員01番の友人	食堂②	
…娘	学生寮前廊下、1F廊下②（MD層クリア後）	ランダム
…君	1F廊下③	デブチョコボ所持（→P.182）、ランダム
…少女	1F廊下③（→P.334）	
…よ女子	図書室前廊下、1F廊下①（MD層クリア後）	ランダム
…星人	図書室前廊下、2F廊下①（ノーグ戦後）	ランダム
…の図書委員	図書室①	ランダム
…男子	図書室①	
…男子	図書室②	ランダム
…好き女子	図書室③	
…NO.…	2Fエレベーター前（ノーグ戦後）	ランダム
…教室前男子	2F廊下①	ランダム
[illegible]	2F廊下①	ランダム
…妹	2F廊下①	ランダム
…チー…女子	2F廊下①	ランダム
…C会員02番	2F教室①（G.F.イフリート入手後）	キスティス所持
…ブFC会員03番	2F教室①（G.F.イフリート入手後）	キスティス所持
…ドリーダー管理人	カードリーダー前①	
…男	カードリーダー前②、2Fデッキ（バラムガーデン内紛イベント以降）	ランダム
…長	学園長室（初任務以降）	サイファー所持
…番	マスタールーム②（DISC 3以降）	トラビアエリアのルールを使用
…男子	学園長室（バラムガーデン修復後）	
[illegible]	1F廊下③（バラムガーデン修復後、パーティーに入っていないときのみ）	ランダム

バラムエリア　バラム

初期ルール　●オープン

名前（特徴）	出現場所	備考
[illegible]	バラム市街①、バラム駅①（バラム封鎖イベント後）	ランダム
駅員	バラム駅①	
…の娘※	ホテルマンの家（バラム封鎖イベント以降）、青きバラムホテル前	パンデモニウム所持、ランダム
…暴れん坊	ティン邸居間	ランダム
…ンお母さん	ティン邸玄関（SeeD実地試験後）	ゼル所持
[illegible]	青きバラムホテル前（バラム封鎖イベント後）	パンデモニウム所持
…散歩少女	バラム港①	ランダム
…生徒	バラム港①	ランダム、ルールを消す（→P.351）
…兵	バラム港①（バラム封鎖イベント時）	ガルバディアエリアのルールを使用
…ンのシェフ	バラム港②（バラム封鎖イベント後）	

…ラム封鎖イベント時に、チビ暴れん坊イベント（→P.281）をクリアしていなければプレイ不可

ガルバディアエリア　ティンバー

初期ルール　●セイム

名前（特徴）	出現場所	備考
…ばあさん	ティンバー市街①	
…さん	ティンバー市街②	ランダム
…めろめろ青年	ティンバー市街③	ランダム
…き女の子	ティンバー市街④	
…き女性	ホテルフロント	
警備兵	ティンバー市街⑤（エリート兵×2とのバトル勝利後orガルバディア軍撤退後）	

（ティンバー・つづき）

名前（特徴）	出現場所	備考
[illegible]ファンクラブ会長	ティンバー市街⑥	
パミトール	ティンバー市街⑦	
裏通りのよっぱらい	裏通り①	
TV局前警備兵	歩道橋②（大統領演説後）	
橋の上の少年	ティンバー市街⑨	
失恋お姉ちゃん	民家	
列車にくわしい女性	ティンバー市街⑩	
バーテン	パブ（酔っぱらいイベント後）	グラシャラボラス所持 →P.182

ドールエリア　ドール（復興後）

初期ルール　●ランダムハンド　●エレメンタ

名前（特徴）	出現場所	備考
OKショップの店員	ドール入口	
ブラコン少女	ドール港（ドール入口からきたときのみ）	
海に落ちる青年	ドール港（ドール市街①からきたときのみ）	
職人のおじさん	ドール市街①	
砂浜の少女	ルブタンビーチ	
画家の孫	画家の家	クイーン関連のレアカード所持
待ち合わせ女	ドール市街③	
パブ2Fおじいさん	パブ2F	
パブのオーナー	パブ2F、プライベートルーム（パブのオーナーに勝利後）	セイレーン所持
ショッピング娘	ドール市街④	
広場のおじいさん	ドール中央広場	
ベルガール	ホテルフロント	

ガルバディアエリア　ガルバディアガーデン

初期ルール　●セイム

名前（特徴）	出現場所	備考
キュートな女子	正門①（最初のみ）、カードリーダー前	ランダム
男子生徒	正門①（最初のみ）、1F教室④、学生寮②（ガーデン交戦時）	
男子生徒	正門①（最初のみ）、1F教室④、1F教室④（ガーデン交戦時）	
ぶつぶつ男子	正門②	ランダム
年少組男子	1F廊下②	ランダム
女子生徒	1F教室②（ガーデン交戦時）、1F教室④	
アイススケート部顧問	体育館②	
トラビアからの転校生	部室	トラビアエリアのルールを使用

ガルバディアエリア　デリングシティ

初期ルール　●セイム

名前（特徴）	出現場所	備考
駅員	デリングシティ駅①	
老人	中央通り①	
老婦人	中央通り①	
ファンレター女	中央通り②	
F.H.からの旅行者	ホテル前	F.H.エリアのルールを使用
ショップ前の女性	ショッピングモール	
黒い服の男	ショッピングモール	キロス所持（→P.182）
カーウェイ大佐	カーウェイ邸③（D地区収容所脱出後）	リノア所持（イフリートを取らせること[illegible]
熱い視線女	バー	

ガルバディアエリア　ガルバディアD地区収容所

初期ルール　●セイム

名前（特徴）	出現場所	備考
500ギルの男	フロア5監房③	1プレイに500ギル必要。勝つ[illegible]
300ギルの男	フロア10監房③	1プレイに300ギル必要。勝つとバトル計[illegible]
200ギルの男	フロア11監房②	1プレイに200ギル必要。勝つとアイテムがもらえる

F.H.エリア　F.H.

初期ルール　●サドンデス　●エレメンタル

名前　特徴	出現場所	備考
[illegible]	[illegible]	
事ある男3	工場②	
プ駅長	駅長宅2F	ケツァクウァトル所持
駅長	駅長宅2F	アーヴァイン所持（→P.182）
[illegible]	ミラーパネル②	イフリート所持（カーウェイ大佐に取らせたあと）
[illegible]	F.H駅前広場	
事場のおっさん	民家	

セントラエリア　ウィンヒル

初期ルール　●セイム　●プラス　●ランダムハンド

名前　特徴	出現場所	備考
男性	ウィンヒル村①	
弟	ウィンヒル村①	
家	レインの家2F	
富豪	富豪の屋敷	
ヨ	ウィンヒル村⑤	
[illegible]	ウィンヒル村⑤	
[illegible]	民家②	
ホテルの奥さん	ホテルフロント（受付でベルを鳴らす）	

トラビアエリア　シュミ族の村

初期ルール　●プラス　●ランダムハンド

名前　特徴	出現場所	備考
[illegible]	シュミ族の村③	
[illegible]	シュミ族の村③	
[illegible]	シュミ族の村③	
前　シュミ族	シュミ族の村④	
さん	シュミ族の村⑥（→P.297）	F.H.エリアのルールを使用
[illegible]	長老の家	
き	長老の家	
ツクリテ	ツクリテの家	
族	工房①	
像を造る者	工房②	

トラビアエリア　トラビアガーデン

初期ルール　●プラス　●ランダムハンド

名前　特徴	出現場所	備考
男子生徒	正門（セルフィと子どもたちの会話後）	
の親友	正門③（回想イベント後）	セルフィ所持
アの先生	正門③	
見る男子	ガレージ	
トラビアの女子生徒	ガレージ（セルフィと子どもたちの会話後）	
を見つけた女子	教室①	
ち	教室②	
スケートマン	学園祭ステージ	
長	学園祭ステージ	
チョコぼうずメンバー	グラウンド（回想イベント後）	
手志望の女子	グラウンド（回想イベント後）	

セントラエリア　イデアの家

初期ルール　●セイム　●プラス　●ランダムハンド

名前　特徴	出現場所	備考
[illegible]	イデアの家・裏庭（DISC 3以降）	イデア所持
[illegible]	イデアの家・裏庭（DISC 3以降）	サイファー所持

5

CARD

カードプレイヤー・データファイル

5
CARD
カードプレイヤー・データファイル

エスタエリア　エスタ

初期ルール　●ウォールセイム　●エレメンタル

名前（特徴）	出現場所	備考
ラグナ	大統領の部屋②	スコール所持
大統領補佐官	官邸ホール、エスタ市街②	フェニックス所持（→P.182）
オダイン博士	官邸ホール、研究室（ルナティックパンドラ通過時以降）	ウォード所持
退屈な衛兵	官邸廊下④	
官邸の衛兵	官邸入口（月の涙後）、官邸前広場	
紫の服の女性	官邸前広場	
ジャマだ衛兵	官邸前広場（月の涙後）	
急げ衛兵	官邸前広場（月の涙後）	
エスタを思う人	Y字路①	
リッキーの飼い主	エスタ市街①	
衛兵	エアステーション	
ターミネーター	エアステーション（→P.341）	
セーブポイント前の男性	エスタ市街③	
魔法研究所の衛兵	エスタ市街④	
緑の服の男性	エスタ市街⑤	
兵士	エスタ市街⑥	
研究員	Y字路②	
待ち合わせまちがい男性	立体交差	
水色の服の女性	エスタ市街⑧	
じいさん	エスタ市街⑨	
入口の衛兵	エスタ市街⑩	
うろたえている女性	エスタ市街⑩（月の涙後）	
遠くを見る男性	エスタ市街⑪	
ちょっと年配の兵士	エスタ市街⑫	
ショップにいる兵士	ショッピングモール	
研究助手	魔法研究所入口、研究室（ルナティックパンドラ通過時）	

宇宙エリア　ルナゲート

初期ルール　●全部

名前（特徴）	出現場所	備考
警備兵	入口（●ボタンで4回話す）	
元ルナサイドベース女子クルー	コンコース（月の涙後）	

宇宙エリア　ルナサイドベース

初期ルール　●全部

名前（特徴）	出現場所	備考
医療クルー	医務室①、医務室②	
ピエット	医務室①、制御室①	アレクサンダー所持
オペレーター	制御室①	
エルオーネ	制御室①、エルオーネの部屋	ラグナ所持

セントラエリア　チョコボの森（孤独の森）

初期ルール　●セイム　●プラス　●ランダムハント

名前（特徴）	出現場所	備考
ちょこ坊	チョコボの森（孤独の森／→P.310）	

その他

名前（特徴）	出現場所	備考
ワッツ	アント列車①、白いSeeDの船・甲板③	アンジェロ所持、ガルバディアエリアのルールを使
老人	海岸駅	エスタエリアのルールを使用
ラグナ	飛空艇ラグナロク・客席	スコール所持、エスタエリアのルールを使用
ピエット	脱出ポッド回収現場	アレクサンダー所持、宇宙エリアのルールを使用
医療クルー	脱出ポッド回収現場	宇宙エリアのルールを使用

完全収集への手引き

本章の最後を飾るのは、カードに関する極秘情報集。カードゲーム最大のイベントとも言えるCC団との対決方法や、カードの世界を律する女王・カードクイーンの秘密など、完全収集を達成するためのカギとなる情報をすべて公開しよう。とくに、CC団との対決は、キングの正体にアッと驚くことウケアイだ。

CC団と対決する

CC団とは「カードクラブ団」の略称で、バラムガーデンのカードフリークたちが集まって作ったサークルのこと。メンバーの7人（以下を参照）は、強者を見つけると、自分がCC団であることを名乗り、勝負を挑んでくるのだ。なお、CC団とカードゲームをするためには、下記のふたつの条件を満たさなければならない。
・バラムガーデン内紛イベントを終わらせている。
・バラムガーデン内の図書室、食堂、教室をのぞいた場所において、カードゲームで15勝以上している。

CC団1 ジャック

最初に正体を明かすCC団員。行き先板の前にランダムで出現し、話しかけると勝負を挑んでくる。レベル6までのカードを使用してくるので、ここまでにカードを集めていなかった場合は、かなりの苦戦を強いられるかも。



▲行き先板の前で、いつもCC団の解説をしていた男子がジャックだ。

CC団2 カードマジシャン ジョーカー

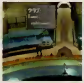
ジャックに勝つと、訓練施設でアイテムの売買をしている男子が正体を現す。彼と勝負をしなくてもクラブと戦うことはできるのだが、リヴァイアサンのカードを所持しているので、早めに奪っておきたいところだ。



▲ジョーカーに勝てばバトル計の機能を増やしてもらえる。

CC団3 カードナイト クラブ

ジャックに勝つと正体を現す、CC団四天王のひとり。学生寮付近の1F廊下にランダムで出現する。彼の使用してくるカードはレベル6以下のものにかぎられるので、強さはジャックとさほど変わらない。



▲●ボタンで話しかけたときは何も語らない。とにかく無口な男。

CC団4 カードプリンセス ダイヤ

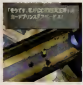
クラブに勝つと正体を現す、2A1組のCC団四天王。いつも行き先板の前でたむろしている。レベル7のカードを多用する傾向にあり、これまでのCC団員と同じような感覚で勝負すると、痛い目にあうので注意。



▲行き先板の前で立ち止まってから、話しかけること。

CC団5 カードプリンス スペード

ふだんは何気ない会話しかしない彼だが、ダイヤに勝つと、自分がCC団四天王のひとりだということを明かす。ダイヤ同様、レベル7のカードを多用してくるので、こちらもレアカードなどで対抗するといいだろう。



▲ゲーム開始時にカードを7枚くれる彼が、じつはスペードなのだ。

CC団6 カードクイーン ハート

CC団四天王、最後のひとり。ブリッジに立つ、とある女性と言えば、誰のことだかわかってもらえるだろう。彼女に会うには、スペードに勝つだけでなく、シナリオをガーデン修復後まで進めていなければならない。



▲カーバンクルのカードを所持しているので、かならず奪い取ること。

CC団7 カードマスター キング

ハートに勝てば、カドワキ先生がキングに関する情報を教えてくれる（●ボタンで話す）。そのあとにスコールの部屋で休むと、ランダムでキングが登場。彼女からは、忘れずにギルガメッシュのカードを奪っておこう。



▲キング登場の瞬間。彼女に会えば、CC団イベントは完了だ。

5 完全収集への手引き CARD

カードクイーンの秘密

SECRET ① カードクイーンの持つ能力と移動の法則

カードクイーン（以下、クイーン）に30000ギルを支払うたびに、クイーンのいるエリアに、新ルールがひとつずつ追加されていく。追加される順番は、オープン→セイム→プラス→ランダムハンド→サドンデス→ウォールセイム→エレメンタル。該当するルールがそのエリアにすでに追加されていた場合は、飛ばしてつぎのルールが追加される。また、クイーンとレアカード（→P.173）のトレードを行なうと、直後にクイーンはかならず移動を行なう。このときの移動先は、クイーンがどのエリアにいたかで決まるのだ（右表）。

カードクイーンの移動先

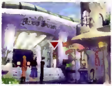
※カノコ内の数字は、その… へ移動する確率

現在いるエリア	移動するエリア
バラム	ドール（37.5%）、ガルバディア（62.5%
ガルバディア	バラム（12.5%）、ドール（12.5%）、セントラ（12.5%）、F.H.
ドール	バラム（37.5%）、ガルバディア（62.5%）
トラビア	バラム（25%）、ドール（50%）、宇宙（25%）
セントラ	ガルバディア（37.5%）、ドール（37.5%）、F.H. 25
F.H.	ドール（12.5%）、セントラ（25%）、エスタ（62.5%
エスタ	ドール（12.5%）、トラビア（25%）、F.H.（12.5% 宇宙
宇宙	宇宙を含むすべてのエリア（どこへ行くかは言わな…

注）クイーンが「どこか遠くへ旅にでます」と言ったときは、宇宙エリアへ移動する

各エリアでのカードクイーンの居場所

バラムエリア
バラム・バラム駅①（MAP58）



ガルバディアエリア
デリングシティ・ホテルフロント（MAP214）



ドールエリア
ドール・パブ2F（MAP132）



トラビアエリア
シュミ族の村・ホテルフロント（MAP35…



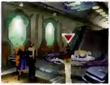
セントラエリア
ウィンヒル・ホテルフロント（MAP350）



F.H.エリア
F.H.②（MAP330）



エスタエリア
エスタ・官邸廊下②（MAP429）



宇宙エリア
ルナゲート・コンコース（MAP468



SECRET ② ドールでレアカード入手イベント発生

クイーンがドールにいる場合にかぎり、クイーンとの会話の選択肢に「アーティストの父の話」という項目が増えている。これを選択すると、クイーンは画家である父の話をしたあとに、右表の順番で、レアカードをほしがってくるのだ。そのカードを、クイーンとのカードゲーム（どのエリアで行なっても可）に負けてトレードで取らせれば、画家である父が"新たなレアカード"を描き起こしてくれる。"新たなレアカード"が世界のどこに流通しているかを知るには、ドールにいるクイーンから再度「アーティストの父の話」を聞けばOKだ（右表参照）。ちなみに、クイーンに取られたレアカードは、ドールの画家の孫へ受け渡されており、彼とカードゲームをすれば、取りもどせる。

イベント発生条件

いずれかのエリアでクイーンに特定のカードを渡したあと、ドールのパブ2Fで、クイーンと「アーティストの父の話」をする

順番	ほしがるカード	新たに登場するカード	新たに登場したカードを所持するプレイヤー
1	コモーグリ	キロス	デリングシティ ショッピングモールにいる黒い服の男
2	セクレト	アーヴァイン	F.H. 駅長宅2Fにいるフロー
3	コチョコボ	デブチョコボ	バラムガーデン・1F廊下にいる…
4	アレクサンダー	グラシャラボラス	ティンバー・パブのバーテン
5	グラシャラボラス	フェニックス	エスタ・大統領官邸の大統領補佐官



※マップ内に示してあるのは個々のカードを最初に入手可能な場所

レアカード入手の救済措置

DISC 4に入ると、レアカードを持っている人にほとんど会えなくなってしまうため、この時点でレアカードを集めきっていない場合、コンプリートは不可能のように思える。しかし、そのための救済措置となるべきイベントが、別に用意されているのだ。

まず、エスタ・アバンダン平原にある脱出ポッド回収現場（→P.343）に、クイーンが登場。このクイーンとカードゲームをすると、プレイヤーが入手していない、クイーンがらみのレアカード（→P.182）を使ってくる。ちなみに、このときのクイーンは、どのエリアにも属さない組み合わせの特殊ルールを使う。

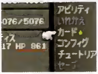
また、DISC 3終了前にCC団イベントを終わらせておくと、DISC 4で飛空艇ラグナロクの内部に、CC団メンバーが勢ぞろいする。彼らは、この時点までに入手できなかったレアカード（クイーンがらみのものをのぞく）だけでなく『カード変化』で消滅させてしまったレアカードも使ってくるのだ。ただし、コヨコヨのカード（→P.170）だけは、この救済イベントで入手できないようになっているので注意。

ちなみに、CC団のメンバーは、それぞれがちがうエリアのルールを使用してくる。また、CC団同士のあいだでは、あたかもエリア間のルール伝達のように、ルールが伝わったり、すたれたりもするのだ。


◀キングとカードゲームをしたい場合は、パーティーにその人を入れ、飛空艇のエアロックのなかで、●ボタンを使って話しかければいい。

カードをすべて集めると……？

カードを全種類集めると、メニュー画面の「カード」の項目の右に★マークがつく。ちなみに、1回入手したカードは、取られたり、「カード変化」でアイテムに変えてしまっても、コンプリートには関係ない。「すべてのカードを1回は入手したことがある」という条件さえ満たせば、コンプリートを達成できるのだ。



◀★マークがつくことによるメリットはとくにないが、カードコレクターとしての達成感は得られるはずだ。

「生音ならではの力ってあると思うんですよ」

FF Ⅷ Creator Interview ③

サウンドチーム
SOUND TEAM



進化したサウンド

——プレイステーションで2作目の「FF」ということで、サウンド的に前作から進化した部分はありますか？

植松　赤尾の努力で音質が向上したということと、もっとも目立って進化したのは効果音ですね。ムービーについている効果音はもう、何十倍もの進歩。

中村　前作はプレイステーション一発目だったので、正直、手さぐりでやっている部分がありました。それが今回はだいぶ慣れてきたんで、臨場感を持たせるようにいろいろと工夫してみたんです。

——映像とよくシンクロしてますよね。

中村　今回ムービーとかの効果音はすべてドルビーデジタル（立体音響のフォーマット）で作ってまして、プレイステーション上では、それをドルビーサラウンドで鳴らしてるんです。だから、プレイヤーは疑似3Dが体験できる。スピーカーは前にあるのに、音が横やうしろからいろんな鳴りかたをするんで、なるべく良いサウンド環境で……あるいはヘッドホンでプレイしてほしいですね。

——音楽自体に関して言うと、前作では、映像が突出してきたぶん音楽はやや引き気味にしたと植松さんは言ってましたが、「Ⅷ」でもその方向性は同じですか？

植松　基本的にはそうですね。ただ、「Ⅶ」のときに「Ⅵ」までとくらべてメロディが薄くなったという意見をあちこちで聞きましたけど、僕自身のなかでもメロディが立ったほうがいいのか、引いたほうがいいのか、まだ試行錯誤している部分はあります。もしも全編ムービーだったら音楽はもっと引いてもいいような気がしますけど、そうでないかぎり音楽はある程度語ったほうがいいのかなとも思いますし。だから「Ⅷ」は、「Ⅶ」よりも気持ち、音楽が立っているかもしれない。「アイズ・オン・ミー」とかでは、「FF」シリーズではじめて生録を使ってますしね。

——その「アイズ・オン・ミー」なんですが、歌い手に
ェイ・ウォン（アジアで大人気の女性ミュージシャン
起用しようと思ったのは？

植松　僕は名前ぐらいしか知らなかったんですよ、
イ・ウォンって。今回、歌を入れようという企画があっ
あの曲のメロディだけ最初に作っておいたんですけど、
ゃあ誰に歌ってもらおうかというときに、いろんな人
CDをスタッフのみんなで聴いたんです。セリーヌ・デ
オンとかマライア・キャリーとか。そのなかにフェイ
ォンのCDを野島（シナリオライター）がまぎれこませ
て、それを聴いたときに第一印象で、この人でしょうと

——「アイズ・オン・ミー」が流れるラグナロクでのシ
ンは、これまでの「FF」シリーズにないイメージを生み
出せたと思うんですけど、生録と言っても、あの曲はCD
をそのまま生で鳴らしているわけではないんですよね

赤尾　ええ。生演奏の曲を全部サンプリングデータとし
プレイステーションに送りこんで、CDと同等の音質で
アルタイム再生をさせています。「Ⅷ」を作るときの最初
のコンセプトは、その方式を使って、曲を全部CDと同し
音質で鳴らそうってことでしたから。

中村　歌じゃないんですけど、召喚魔法とかの効果音も同
じ方式で鳴らしています。

——その手法が実現できたということは、曲や効果音が
べて生録で作られたゲームも夢ではなくなっているって
とですか？



コンポーザー
植松伸夫
担当●ゲーム中の全BGMの作曲



サウンド・プログラマー
赤尾　実
担当●BGMや効果音を鳴らすためのサウンド・ドライバー（プログラム）の制作

赤尾　[illegible]すね。あの方式でCD-ROMま[illegible]入れたとしたら、240～250[illegible]くらい[illegible]。ただ、もちろんCD-ROMにはプロ[illegible]のデータも入れなければなりませ[illegible]る時間はかぎられてしまう。

植松　[illegible]いですよね。すべて生音っていうのは[illegible]であると思うんですよ。[illegible]宇宙空間で浮遊するリノアの表情がアップになったと[illegible]ハー[illegible]て息づかいが聞こえるじゃないですか。[illegible]するんだよね。

植松　[illegible]るでしょ、あれ。生音専門のプロの人[illegible]てもらいましたからね。

植松　[illegible]音を録りにロスまで行ったんですよ。

中村　[illegible]で映画を作ってる、生録りのプロの人たちに[illegible]クアップしてもらったんです。映画『アル[illegible]メンバーだったんですけど、さすがに世界の一流[illegible]で、すごくプラスになりましたね。

各曲のエピソード[illegible]

──個々の曲についてもうかがっていきたいんですが、今回もお約束として、チョコボの曲が新アレンジで登場してますよね。これは何バージョンって言えばいいんですか？

植松　これはですね、非常にわかりにくいんですけど、[illegible] de チョコボ」と言いまして……'60年代終わりごろにロンドンにいた“モダンズ”を、略してモッズっていうんですよ。まあ、当時のとっぽい兄ちゃんたちのことなんですけど、で、そ[illegible]ズが好んで聴いていた音楽というのがあって、そのへんのイメージでやってみたんですけど、お[illegible]わかってもらえないだろうなあ（笑）。ホントは「ボ[illegible] de チョコボ」っていう、人の声で構成した曲も入れ[illegible]と思って、最後の最後まで録りなおしてたんですが、[illegible]ちはうまくいきませんでしたね。ほかにも「アリババ de [illegible]ボ」とか「ゴーゴー de チョコボ」とか作ってたんですけど、そのあたりの曲は、今後のためにとっておきます（笑）。

──[illegible]で植松さんお気に入りの曲は？

植松　全体では、やっぱり「アイズ・オン・ミー」と言[illegible]いいんでしょうけど、本当はカードゲームの曲が好きだったりします（笑）。ああいう何も考えてない、遊びで作ったような音楽はいいですよね。聴いててツラさを感じないから。でもまあ、本当のお気に入りと言えば、やっぱ[illegible]ディングなのかな。スタッフロールのクレジットが終わって、スコールとリノアが見つめ合うシーンの8小節くらいが僕、ゲーム中で一番好きなところなんですよ。音と絵がすごく合ってるし。ムービーシーンの曲を作るとき、いつもは映像を渡されてそれに音をつけていくだけなんですけど、どうしてもあの場面につけたいメロディがあったんで、音楽ができたあとに「頼むからこの8小節はあのシーンに合わせてくれ」と言って、そこだけはわがままを通させてもらったんです。

──今回、たくさんの開発スタッフのかたがたにインタビ[illegible]してますけど、一番見てほしいのはエンディングだという人が多いですよね。

植松　あれは見なきゃダメでしょ、絶対。

──[illegible]フロール[illegible]で流れる、『FF』シリーズおなじみの「プレリュード」にもジーンときました。

植松　気がついたら、今回あの曲がどこにも入ってなかったんで（笑）。で、エンディング向けにアレンジして、絵と合わせて[illegible]したところハマったんで、じゃあこれで行こうと。[illegible]合ってるでしょ（笑）。

──あと、ラストボスの曲[illegible]までの[illegible]テーマのイントロが入ってますよね。

植松　[illegible]さびさにあのダダダダ、ダダダダ～っていうのが[illegible]ところ、ネタに困ってたってのもありまし[illegible]（笑）。[illegible]のときにセフィロスのテーマでコーラスを使ったんで、2作つづけてコーラスというわけにもいかない[illegible]。そうそう、ラストボスの曲のイントロ部分は、スピーカーと自分の位置が[illegible]形になるようにして聴くと、音が外から右回りでどんどん中心に向かってくるように聴こえるんですよ。バックでわにゃわにゃ鳴ってるボイスみたいなのは、いろんな宗教がごちゃまぜになったイメージを表現したものなんですけど、うねってくるように感じてもらえるんじゃないですかね。

──ボイスといえば、イデアのテーマにもコーラスが入ってますけど、あれは何語なんですか？

「イデアのテーマのコーラスは じつはアナグラムなんです」

植松　あれは造語ですよ。どこかで明かそうと思っていたんですけど、あの「FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC」ってヤツは、じつはアナグラムなんです。文字をならびかえて、ちょこちょこってやると……これ、開発スタッフも知らないと思いますよ。誰にも話してないもん、俺（笑）。

──どんな言葉になるんですか？

植松　それは秘密にしときましょ。ステキな言葉ですよ。



サウンド・エディター
中村栄治
担当●各種効果音の制作



FINAL FANTASY VIII ART GALLERY #11



FINAL FANTASY VIII ART GALLERY #12

CHAPTER 6
MONSTER
モンスター





FINAL FANTASY VIII ART GALLERY # 13

モンスター基礎講座

RPGの影の主役とも言える"モンスター"。本書では、「モンスター基礎講座」と「モンスター大事典（→P.192）」の二部構成で、『FFⅧ』に登場するモンスターのすべてを紹介していく。

Lesson 1 モンスターのレベルについて

本作ではモンスターにもLV1～100まで、計100段階のレベルが設定されている。出現した各モンスターのレベルは、バトルに参加しているキャラクターの平均レベルとほぼ同じになるので（ランダムで多少増減する）、パーティーの平均レベルが高くなるにつれて、それだけモンスターが手強くなっていくわけだ。

レベルに応じて変化する要素は、右下にあげた7つ。

魔法が変化



◀LV1～29のゲイラからドローできるのは、スリプルと雷属性の攻撃魔法のみだが……





▶LV30以上だと、貴重なメルトンもドローできるようになる。チェックしておこう。

目的の魔法やアイテムを効率よく集めるためにも❹❺❻の変化に関してはとくに熟知しておきたい。なお、特定のボス敵はレベルに上限が設定されており、こちらの平均レベルがどれだけ高くなっても、上限以上のレベルになることはない（なかには完全にレベルが固定されているモンスターもいる）。また、下の写真で紹介しているようなエリアもあるので覚えておこう。

モンスターのレベルに応じて変化する要素

❶各能力値（HP、力、体力、魔力、精神、早さ、回避）
❷バトル終了後に得られるEXP
❸使ってくる特殊攻撃の種類や内容
❹ドローできる魔法
❺お宝として落とすアイテム
❻『ぶんどる』で盗めるアイテム
❼『たべる』で食べたときの効果

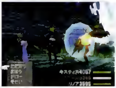
モンスターのレベルに関して特殊な設定がされているエリア

炎の洞窟



◀イフリートだけLV6。ほかのモンスターはLV4～5。

海洋探査人工島



◀通常よりもレベルが10高くなっている。

ガルバディア・地獄に一番近い島

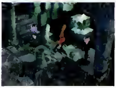


ルナティックパンドラ（2回目）



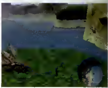
◀ボス敵以外はLV1。鉄巨人もラクに倒せる。

大海のよどみ



◀ここに出現するモンスターも本来のレベル＋10。

エスタ・天国に一番近い島



Lesson 2 APを効率よくかせぐには？

キャラクターの強化に役立つジャンクションアビリティや、バトルで役立つコマンドアビリティなど、ゲームを少しでも有利に進めるためには、やはりG.F.の各種アビリティが欠かせない。アビリティは、APを規定量ためるごとに修得可能。ここでは、そのAPを効率よくかせぐためのノウハウをいくつか紹介していく。以下の方法を活用すれば、比較的短時間で多くのアビリティを修得することができるはずだ。

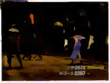
ポイント1 ボス敵と戦う前は修得中のアビリティもチェック

ボス敵を倒したときは、ザコ敵を倒したときよりも（ほとんどの場合）多くのAPを取得できる。ここで注意してほしいのは、たとえば修得中のアビリティをあとAP20で覚えるときにAP30を取得すると、超過分のAP10が切り捨てられてしまうということだ。超過分が出そうな場合は、修得中のアビリティをつぎに覚える予定のアビリティに変更するなどして、なるべくムダを出さないように戦いたい。

ちなみに、X-ATM092とプロパゲーターは一定条件を満たさないかぎり何度でも復活するので（後者は復活回数に限界あり）、一気に多くのAPをかせぐことができる。右の解説を参考に、うまく活用してほしい。



X-ATM092
◀HPをゼロにして逃げるたび、50APを入手。ただし、試験結果に影響が出る（→P.326）。



プロパゲーター
▶つねに異なる色の個体を選んで倒していけば、計125APをかせぐことが可能（→P.291）。

ポイント2 バラムガーデン起動後はサボテンダーで

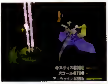
サボテンダーは得られるAPが多く、かせぎにはもってこいのモンスターだ。バラムガーデンが動き出せば会うことができるので（→P.343）、倒しまくって、修得したいアビリティをひととおり覚えてしまうといい。ただし、サボテンダーはバトルからすぐに逃げ出すという特徴を持っているため、早さの値はできるだけ上げておくこと。



◀回避の値も高いのでできれば早さと同時に命中の値も上げておきたいところ。

ポイント3 ひたすら倒してかせぐ

サボテンダーに会えない序盤でAPをかせぎたいなら、ひたすらバトルでモンスターを倒していくしかない。下の表で紹介しているのは、倒しやすさや得られるAPから考えて、かせぐのに効率がいいと思われるモンスター。なお、クアールと鉄巨人は後半に登場するモンスターだが、特殊な条件下でかせぎやすくなるので掲載しておいた。



◀キャラクターのレベルを上げたくないときは、「カード」や「たべる」コマンドで倒すといい。

APをかせぐのにオススメのモンスター

モンスター名	得られるAP	備考
スラストエイビス	3	HPの量が少なく、たいした攻撃もしてこない。LV19までは風属性の攻撃が弱点（→P.206）。
フォカロル(小)	3	各地の海岸部で確実に会うことが可能。3体同時に出現する場合もあり、序盤は重宝する。
アルケオダイノス	10	HPの量は多いが、割合ダメージの攻撃や「しのせんこく」を使えば、比較的ラクに倒すことが可能。
クアール	4	ルナティックパンドラ（2回目）に出現したときはLV1。まず一撃で倒すことができる。
鉄巨人	8	ルナティックパンドラ（2回目）出現時はLV1で、HPが663しかない。出現確率は低いが、AP8は魅力。

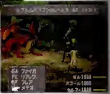
本作の魔法は、攻撃や回復に使えるだけでなく、各能力値やST攻撃などにジャンクションすれば、キャラクターを強化することができる。下の表は、ジャンクション時に高い効果を発揮する魔法が、どのモンスターからドロー可能なのかをまとめたもの（レビテトはジャンクション時の効果は低めだが、ドローできるモンスターが少ないため、例外として入れておいた）。次ページのモンスタードローMAPと照らし合わせて、目的の魔法を効率よくドローしてほしい。

また、魔法をドローするときは、G.F.トンベリ（→P.90）の『レベルアップ』コマンドも併用していくとさらに効率が上がる（右写真参照）。この方法を使えば、パーティーの平均レベルが低くても強力な魔法を入手することが可能だ。

重要! 『レベルアップ』コマンドを活用せよ!



◀パーティーの平均レベルが低い（＝モンスターのレベルが低い）ため、ドローできる魔法に目的のものがない



▶しかし、『レベルアップ』コマンドでモンスターのレベルを上げてやれば、すぐさまドロー可能に。活用しよう。

ドローしておきたいおもな魔法（★はボス敵。表内の①～㉔は、P.191のモンスタードローMAPに対応）

魔法	ドローできるモンスター
アルテマ	★アルテマウェポン… ★オメガウェポン…
メテオ	ルブルムドラゴン（LV45～）… ★カトブレパス… ★オメガウェポン…
ホーリー	★ディアボロス（LV30～） エルノーイル（LV40～）… ★魔女（3）… ★コキュートス… ★オメガウェポン…
トルネド	スラストエイビス（LV30～）… ベヒーモス… ★風神・2回目（LV30～）… アビスウォーム（LV30～） ★ジャボテンダー ★トライエッジ…
フレア	★ディアボロス（LV30～） トライフェイス（LV30～） ルブルムドラゴン（LV45～）… ★アバドン（LV30～）… ベヒーモス（LV40～）… ★機動兵器8型BIS ★魔女（3）… ★バハムート ★ティアマト ★オメガウェポン
トリプル	★ケルベロス（LV20～）… ★オーディン…
オーラ	★サイファー・4回目（LV30～）…
アレイズ	★風神・2回目（LV30～）… ★トンベリキング（LV30～） ★バハムート…
デス	ライフフォビドン（LV30～）… クリープス（LV30～） ドラゴンイゾルデ（LV30～） クアール… トンベリ… ★オーディン… ★トンベリキング…
ペイン	グラナルド（LV30～）… オチュー（LV30～） トライフェイス（LV30～）… エルノーイル…
クエイク	アルケオダイノス（LV30～）… ゴーマニ（LV30～） エサンスーシ（LV30～）… ★ケルベロス モルボル（LV30～）… 鉄巨人（LV30～）… アビスウォーム（LV30～） ★ガルガンチュア
グラビデ	★ディアボロス… ゴーマニ（LV30～）… ★イデア・2回目 ルブルムドラゴン（LV35～44）… モルボル（LV20～）… クアール… ★支援兵器R型 ★ジャボテンダー… ★ウルフラマイター…
リフレク	アダマンタイマイ（LV30～）… ブリヌラ（LV30～） ★ウェッジ・2回目… コマンドリーダー… SAM08G（LV30～） ワイルドフック（LV30～）… ルブルムドラゴン（LV45～）… 鉄巨人… ★ガルガンチュア…
ストップ	ケダチク（LV30～）… インビンシブル（LV20～）… ライフフォビドン（LV20～） ★BGH251F2・1回目… トライフェイス（LV30～） ★BGH251F2・2回目 ★オーディン…
ブレイク	コカトリス（LV20～） ★シュメルケ ドラゴンイゾルデ（LV30～）… ガルキマセラ…
リジェネ	ゴーマニ（LV30～）… ★ビッグス・2回目 ベヒーモス… ★リノア… ★アルテマウェポン…
メルトン	ボム（LV30～）… インビンシブル（LV30～）… ゲイラ（LV30～）… ★ジャボテンダー ★ドルメン…
ドレイン	レッドマウス（LV20～） ゴーマニ（LV1～29）… ドラゴンイゾルデ（LV20～）…
レビテト	スラストエイビス… ゲスパー（LV20～） ブラッドソウル
アポカリプス	★ラストボス



Lesson 4 モンスターの所持アイテムについて

モンスターとのバトルでは、倒して落とさせるか、『ぶんどる』で盗むか、のどちらかの方法で、アイテムを入手することができる。しかし、1体のモンスターにつき入手できるのは1回だけ。つまり、アイテムを盗むことに成功した場合、そのモンスターはバトル終了時にアイテムを落とさなくなってしまうのだ。

落とすアイテムと盗めるアイテムは異なる場合が多いので、目的のアイテムがどちらの方法で入手できるかは、以降のページでチェックしておこう。右表は、ゲーム中で一度しかバトルをすることができず、さらに落とすアイテムと盗めるアイテムが異なっているモンスター（ボス敵）の一覧。ジャボテンダーのガイアの指輪や、ケルベロスの早さの書といった貴重なアイテムは、取りのがさないように注意すること。

落とすアイテムと盗めるアイテムが異なるボス敵

モンスター	落とすアイテム	盗めるアイテム
ナムタル・ウトク	ゾンビパウダー×8	フェニックスの尾×2
シュメルケ	Gリターナー×4	Gリターナー×8
ビックス（2回目）	エリクサー×3	復活の指輪×1
ウェッジ（2回目）	万能薬×8	ちからだすき×8
ノーグ	魔導石×8	サークレット×1
BGH251F2（2回目）	牙式連発弾×8またはミサイル×8	アダマンタイン×1
風神（1回目）	パワーアップ×1	パワーアップ×2
ケルベロス	Gリターナー×8	早さの書×1
サイファー（2回目）	メガポーション×8	メガフェニックス×8
イデア（2回目）	フォースの腕輪×1	ロイヤルクラウン×1
アバドン	フレアストーン×10	パワーリスト×1
プロパゲーター	各種ストーン×1（→P.236）	魔導石×6、8、10、12のいずれか
風神（2回目）	パワーアップ×3、4、5、6のいずれか	パワーリスト×1
雷神（2回目）	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×2
オーディン	Gメガポーション×8	運の書×1
ジャボテンダー	ガイアの指輪×1	サボテンのトゲ×3、4のいずれか
アルテマウェポン	アルテマストーン×100	スリースターズ×1

モンスター大事典

本作に登場するモンスター全124体（ラストボスはのぞく）のパーフェクトデータを、1体につき半ページのスペースを使ってまとめてみた。ページを埋め尽くす膨大な量の数字に、改めて『FFⅧ』の奥深さを感じるはずだ。

6

MONSTER

モンスター大事典

モンスター大事典の見かた



❶**名称**……そのモンスターの名称。
❷**HP**……そのモンスターの最大HP。数値はモンスターのレベルによって変動するため、基本的には最低値（LV1のときの値）～最高値（最大レベルのときの値）という形で表記。
❸**EXP**……そのモンスターと戦ったときに得られるEXPの基本値（カッコ内の「+n」という数値はボーナスEXP）。得られない場合は「—」と表記。倒した場合は基本値がそのまま、倒せなかった場合はモンスターの最大HPに対して与えたダメージの割合分（例：相手のHPを半分まで減らした場合は基本値の50%）が、バトルに参加していたキャラクター全員とG.F.に加算される。また、そのモンスターにトドメを刺したキャラクターやG.F.はボーナスEXPを得ることが可能。なお、ゲーム中で実際に得られるEXPは、モンスターとのレベル差によって大きく変化する（パーティーの平均レベルよりモンスターのレベルが高ければ増加、低ければ減少）。
❹**AP**……そのモンスターを倒したときに得られるAP。得られない場合は「—」と表記。
❺**タイプ**……そのモンスターのタイプ。アンデッド、飛行の2種類が存在する（→P.57）。以上のどちらにも属さない場合は「—」と表記。
❻**CG**……そのモンスターの外見。
❼**解説**……そのモンスターの解説。
❽**特殊攻撃**……そのモンスターが使用してくる、通常攻撃以外の攻撃。●は技名が画面に表示されるもの、○は表示されないもの。技名のあとのカッコ内のレベル表記は、そのレベルのときに使用してくることを示す。
❾**おもな出現場所**……そのモンスターとエンカウントするおもな場所。
❿**LVによる能力値の変化**……HP、力、体力、魔力、精神、早さ、回避の値を、10レベルごとの11段階で紹介（レベルに上限があるモンスターは上限のレベルまで）。各パラメータの役割はキャラクターのそれと同じ（→P.55）。
⓫**属性攻撃を当てたときのダメージ倍率**……各属性攻撃を当てたときのダメージが変化する倍率。無効（「Miss」と表示される）の場合は「×」と表記。その属性攻撃に対して吸収能力がある場合は、倍率の前に「−（マイナス）」を併記している。
⓬**ステータス攻撃が成功する基本確率**……そのモンスターに対して各ステータス攻撃が成功する確率。無効の場合は「×」と表記。数値はあくまでも基本確率であり、実際の

MONSTER INDEX

（★マークがついているのはホス

成功確率はキャラクターやモンスターの能力値によって大きく変化する。各項目の意味は、以下のとおり。なお、便宜上この欄に入れてあるが、分類的にはステータス攻撃に属さないものもある。

- **戦闘不能**……テスなどを使用したときに一撃で倒せる確率。そのモンスターがアンデッドまたはゾンビ状態だった場合は、蘇生効果のある魔法やアイテムを使用したときに一撃で倒せる確率。
- **毒**……バイオやペインなどで毒状態にできる確率。
- **石化**……「石化中」の効果やブレイクなどで石化状態にできる確率。
- **暗闇**……ブラインやペインなどで暗闇状態にできる確率。
- **沈黙**……サイレスやペインなどで沈黙状態にできる確率。
- **バーサク**……バーサクなどでバーサク状態にできる確率。
- **ゾンビ**……ゾンビーなどでゾンビ状態にできる確率。
- **睡眠**……スリプルなどで睡眠状態にできる確率。
- **ヘイスト**……ヘイストなどでヘイスト状態にできる確率。
- **スロウ**……スロウなどでスロウ状態にできる確率。
- **ストップ**……ストップなどでストップ状態にできる確率。
- **リジェネ**……リジェネなどでリジェネ状態にできる確率。
- **リフレク**……リフレクなどでリフレク状態にできる確率。
- **死の宣告**……「しのせんこく」などで死の宣告状態にできる確率。
- **石化中**……キスティスの青魔法「くさい息」などで石化中状態にできる確率。
- **レビテト**……レビテトなどでレビテト状態にできる確率。
- **混乱**……コンフュなどで混乱状態にできる確率。
- **ドレイン**……ドレインや「すいとる」使用時に、与えたダメージの何%をこちらが吸収できるか。
- **吹き飛ばし**……キスティスの青魔法「デジョネーター」などでモンスターを消し去れる確率。
- **割合ダメージ**……グラビデやG.F.ディアボロスの召喚魔法が有効かどうか。「100」の場合はかならず有効。「×」の場合はかならず無効。

⑬**ドローできる魔法**……そのモンスターからドローできる魔法を、レベルに応じて3段階で表記。赤い文字で書かれている魔法は、総合ベスト20（→P.95）の上位10種類。具体的には、アルテマ、メテオ、ホーリー、トルネド、フレア、トリプル、オーラ、アレイズ、デス、ペイン。なお、ドローできるG.F.も赤い文字で記してある。

⑭**落とすアイテム**……そのモンスターを倒したときにお宝として得られるアイテムを、モンスターのレベルに応じて3段階で表記。カッコ内の「落とす確率＝」の欄に書かれた確率でそのモンスターはアイテムを落とし、さらにその下に書かれた確率で4つのアイテムのどれを落とすかが決まる。赤い文字で書かれたアイテムは、各キャラクターの武器を最強武器に改造するときに必要となるもの（→P.149）。

⑮**盗めるアイテム**……そのモンスターから「ぶんどる」で盗めるアイテムを、モンスターのレベルに応じて3段階で表記。カッコ内の「盗める確率＝」の欄に書かれた確率でそのモンスターからアイテムを盗むことができ、さらにその下に書かれた確率で4つのアイテムのどれを盗めるかが決まる。赤い文字で書かれたアイテムは、各キャラクターの武器を最強武器に改造するときに必要となるもの（→P.149）。

⑯**入手可能カード**……そのモンスターから得られるカード。

- **落とすカード**……そのモンスターを倒したとき、戦闘終了後に16分の1の確率で得られるカード。確実に落とす場合は、カード名のあとに「（100%）」と併記。
- **「カード」使用時**……「カード」コマンドの成功時に16分の15の確率で得られるカード。
- **「カード」使用時（レア）**……「カード」コマンドの成功時に16分の1の確率で得られるカード。

⑰**「たべる」の効果**……「たべる」コマンドで食べたときの効果を、レベルに応じて3段階で表記。「＋α」は、毒＋暗闇＋沈黙＋睡眠＋カース状態になることを示す。また、とくに記載はしていないが、「力1アップ」「体力1アップ」といった能力値アップ系には、HP全回復＋ステータス変化治療の効果が付属する。「効果音」の欄には、コマンド実行中に聞ける効果音を、以下の8種類に分類して表記した。

- **やわらか**……ゲスパー、ブラットソウル、ブリヌラを食べたとき。
- **ふつう**……おもに効果がHP回復のモンスターを食べたとき。
- **うまい**……おもに効果がHP全回復＆ステータス変化治療のモンスターを食べたとき。
- **まずい**……おもに効果がダメージやステータス変化のモンスターを食べたとき。
- **虫味**……バイトバグ、ハウリザードを食べたとき。
- **機械**……機械でできているモンスターを食べたとき。
- **植物**……グラッシャトやオチューといった植物型モンスターを食べたとき。
- **骨味**……ライフフォビドンを食べたとき。

● BOSS マークについて

本書では、倒してもEXPが得られないモンスターを「ボス敵」と呼び、以降のデータページではワクの左上に BOSS マークをつけてある。

	モンスター名	掲載ページ
	[illegible]	248
★	支援兵器I型	241
★	支援兵器R型	241
★	[illegible]ャボテ[illegible]ダー	248
★	[illegible]メルケ	217
★	[illegible]ンクス・アンドロ	251
	[illegible]トエイビス	206
	[illegible]	232
★	[illegible]ト	215
★	[illegible]ヒサーリ	224
★	[illegible]ヒサー[illegible]	225
タ	[illegible]ルハガー	230
★	[illegible]ボロス	204
★	[illegible]マト	255
	[illegible]巨人	238
★	[illegible]グ偽大統領	205
★	[illegible]イエ[illegible]	251
	[illegible]フェイス	223
	[illegible]ンイ[illegible]ルテ	229
★	[illegible]レメン	252
	[illegible]マニ	209

		モンスター名	掲載ページ
		トンベリ	246
	★	トンベリキング	247
ナ	★	ナムタル・ウトク	205
	★	ノーグ	226
ハ		バイセージ	208
		バイトバグ	194
		ハウリザード	199
	★	ハハムート	249
		バラ・トルーパー	230
	★	ビッグス（1回目）	200
	★	ビッグス（2回目）	220
	★	風神（1回目）	227
	★	風神（2回目）	240
		フォカロル	213
		フォカロル（小）	195
		ブエル	197
		ブラットソウル	212
		ブリッツ	231
		ブリヌラ	214
	★	プロパゲーター	236
		フンゴオンゴ	204

		モンスター名	掲載ページ
		ヘッジヴァイパー	200
		ベヒーモス	239
		ベルヘルメルヘル	213
		ボム	197
マ	★	魔女（1）	243
	★	魔女（2）	244
	★	魔女（3）	244
	★	ミノタウロス	216
		メズマライズ	228
		メルトドラゴン	246
		モルボル	235
ラ	★	雷神（1回目）	227
	★	雷神（2回目）	239
		ライフフォビドン	215
	★	ラルド	203
	★	リノア	243
		ルブルムドラゴン	234
		レッドマウス	196
ワ		ワイルドフック	231

6
MONSTER
バラム周辺

001 バイトバグ

HP 114～2510 EXP 15(+5) AP 1 飛行タイプ



異常発達したアゴを持つ、巨大なハエ。通常攻撃だけで十分倒せるが、レベルが上がったときに使用してくる「おなら」と「ニードル」には、やや注意が必要。前者はバーサクの、後者は毒のステータス変化を引き起こす効果を持っている。万一に備えて、それぞれの治療アイテム（またはエスナ）を常備しておきたい。

特殊攻撃

- おなら（LV20～100）
- ニードル（LV20～100）

おもな出現場所

- バラム・アルクラド平野
- トラビア・ビッケ雪原

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	114	2	4	1	2	4	2
10	170	9	4	7	3	5	3
20	270	17	4	13	5	5	4
30	410	24	4	19	7	6	4
40	590	32	4	24	8	6	5
50	810	39	5	30	10	7	6
60	1070	46	5	35	12	7	6
70	1370	53	5	40	13	8	7
80	1710	59	5	44	15	8	8
90	2090	65	5	49	17	9	8
100	2510	72	6	53	18	9	9

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	2	1	×	1	2	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
70	80	70	80	80	60	70	80	100	90	0	100	100	80	70	100	80	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝[illegible]/256）				盗めるアイテム（盗める確率＝128/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	ファイア	ライブラ	—	—	魔石のかけら×1	魔石のかけら×1	魔石のかけら×2	魔石のかけら×2	魔石のかけら×1	魔石のかけら×2	魔石のかけら×[illegible]	[illegible]
20～29	ファイラ	ライブラ	—	—	魔石のかけら×4	魔石×1	魔石×2	魔石×2	魔石×2	魔石×2	魔石×2	魔石×[illegible]
30～100	ファイラ	ライブラ	—	—	魔導石×1	魔導石×1	魔導石×2	魔導石×2	魔導石×2	魔導石×2	魔導石×2	魔導石×2

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
バイトバグ	バイトバグ	エルヴィオレ

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果量
HP回復	HP回復	HP回復	虫味

002 グヘイスアイ

HP 205～3200 EXP 15(+5) AP 1 飛行タイプ



ゆらゆらと空中を浮遊しているモンスター。冷気属性の攻撃を無効化する能力を持ち、通常攻撃と冷気属性の魔法をメインに多彩な攻撃を仕掛けてくる。HP吸収の効果を持つ「吸血」は、自分のHPが少なくなると使用。「石化にらみ」は低確率で石化のステータス変化を引き起こす単体攻撃だ。

特殊攻撃

- ブリザラ（LV20～29）
- ブリザガ（LV30～100）
- リフレク（LV20～100）
- サイレス（LV20～100）
- 吸血
- 石化にらみ（LV20～100）

おもな出現場所

- バラム・アルクラド平野
- エスタシティ

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	205	3	12	5	100	10	0
10	275	9	15	12	100	10	0
20	400	15	18	20	101	11	1
30	575	21	22	28	101	11	1
40	800	26	25	36	102	12	1
50	1075	31	28	43	103	12	2
60	1400	35	32	51	103	13	2
70	1775	39	35	58	104	13	2
80	2200	42	38	65	105	13	3
90	2675	45	42	72	105	14	3
100	3200	47	45	79	106	14	3

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1.5	0	1	×	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
×	80	70	80	30	50	70	100	100	90	50	100	100	80	70	100	80	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝192/256）				盗めるアイテム（盗める確率＝128/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	ブリザド	ケアル	ライブラ	—	魔石のかけら×1	魔石のかけら×2	吸血の牙×1	南極の風×1	吸血の牙×1	南極の風×1	南極の風×1	南極の風×[illegible]
20～29	ブリザラ	ケアルラ	ライブラ	—	吸血の牙×1	北極の風×1	南極の風×2	南極の風×3	吸血の牙×1	北極の風×1	北極の風×1	北極の風×[illegible]
30～100	ブリザラ	ケアルラ	ライブラ	—	吸血の牙×2	北極の風×1	北極の風×2	北極の風×2	吸血の牙×2	北極の風×2	北極の風×2	北極の風×3

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
グヘイスアイ	グヘイスアイ	ジャボテンダー

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果量
HP回復	HP回復	HP回復	まずい

003 ケダチク

HP 172〜7360　**EXP** 28(+5)　**AP** 2　—



グロテスクな妖虫。手強い相手ではないが、より効率的に倒したければ、冷気属性の攻撃でダメージを与えていくといい。「ねばつく糸」の効果はケダチクのレベルによって変化（LV20〜29はスロウ、LV30以上はストップ）。低確率でバーサクのステータス変化を引き起こす全体攻撃「超振動」は、プロテスなどでダメージを軽減できる。

特殊攻撃

- 超振動
- ねばつく糸（LV20〜100）

おもな出現場所

- バラム・アルクラド平野
- エスタ・グランディディエリの森

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	172	10	2	7	18	4	0
10	340	19	8	23	18	5	0
20	640	27	15	40	19	5	1
30	1060	36	21	58	19	6	1
40	1600	44	29	75	20	7	1
50	2260	53	36	92	20	8	2
60	3040	61	42	108	21	8	2
70	3940	69	50	125	21	9	3
80	4960	76	57	142	22	10	3
90	6100	84	63	158	22	10	3
100	7360	91	71	174	23	11	4

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1.5	2	1	0.5	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
[illegible]	80	70	80	80	60	70	80	100	×	×	100	100	80	70	100	60	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝192／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝128／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1〜19	サンダー	ケアル	—	—	クモの糸×1	魔石のかけら×1	魔石のかけら×1	魔石のかけら×1	クモの糸×1	クモの糸×1	クモの糸×1	クモの糸×1
20〜29	サンダラ	ケアルラ	スロウ	—	クモの糸×2	魔石×1	魔石×2	魔石×2	クモの糸×2	クモの糸×2	クモの糸×2	クモの糸×2
30〜100	サンダガ	ケアルガ	スロウ	ストップ	クモの糸×4	クモの糸×4	魔導石×8	魔導石×8	クモの糸×4	クモの糸×4	クモの糸×4	クモの糸×4

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
ケダチク	ケダチク	トルメン

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
HP全回復	HP全回復	HP全回復	ふつう

004 フォカロル（小）

HP 215〜9200　**EXP** 15(+5)　**AP** 3　—



地中を回遊する怪魚フォカロル（→P.213）の小型種。エンカウント直後は地中に身を潜めており（このあいだは体力と精神が表内数値の3倍になっている）、なんらかの攻撃を加えたり、魔法をドローすると、反応して地上に飛び出してくる。雷と地属性の攻撃が弱点だが、地中から飛び出したあとは後者のダメージ倍率がゼロになるので注意。

特殊攻撃

なし

おもな出現場所

- 各地海岸部
- ガルバディア・ディンゴー砂漠

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	215	6	40	36	58	3	5
10	425	16	43	50	60	5	6
20	600	27	46	65	62	7	7
30	1325	38	50	80	64	8	8
40	2000	49	53	95	66	10	9
50	2825	59	56	110	68	11	10
60	3800	70	60	124	70	13	11
70	4925	80	63	138	72	15	12
80	6200	90	66	153	74	17	13
90	7625	100	70	167	76	18	14
100	9200	110	73	181	78	20	15

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
0.8	1	2	2.5	1	1	−1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
[illegible]	80	70	80	80	60	70	×	100	90	50	100	100	80	70	×	60	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝192／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝128／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1〜19	ブリザド	スリプル	ライブラ	—	サカナのヒレ×1	サカナのヒレ×1	サカナのヒレ×2	サカナのヒレ×3	サカナのヒレ×2	サカナのヒレ×2	サカナのヒレ×2	サカナのヒレ×2
20〜29	ブリザラ	スリプル	ライブラ	—	サカナのヒレ×1	サカナのヒレ×2	水の結晶×1	水の結晶×1	サカナのヒレ×4	サカナのヒレ×4	サカナのヒレ×4	サカナのヒレ×4
30〜100	ブリザガ	ライブラ	ウォータ	—	サカナのヒレ×2	サカナのヒレ×3	水の結晶×1	水の結晶×2	サカナのヒレ×8	サカナのヒレ×8	サカナのヒレ×8	サカナのヒレ×8

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
フォカロルフェイク	フォカロルフェイク	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
HP回復	HP回復	HP回復	まずい

005 アルケオダイノス

HP 10363~76000 EXP 160(+10) AP 10



太古に地上を支配していた恐竜の末裔で、圧倒的な攻撃力と生命力を誇る。バラム周辺に出現するモンスターのなかではケタ外れに強く、ジャンクションが整っていないうちは逃げたほうが無難。戦う場合は弱点である冷気属性と、あれば割合ダメージ系の攻撃を併用していくといい。「しのせんこく」を使用するのもなかなか有効だ。

特殊攻撃

○尾撃
○かみ砕き

おもな出現場所

●バラム・アルクラド平野
●バラムガーデン・訓練施設

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	10363	17	6	1	35	3	0
10	13900	38	7	5	35	4	1
20	18400	61	8	8	35	5	1
30	23500	83	9	12	36	6	2
40	29200	106	11	14	36	7	2
50	35500	128	12	17	37	8	3
60	42400	151	13	19	37	9	3
70	49900	173	14	20	37	10	4
80	58000	195	16	21	38	11	4
90	66700	217	17	22	38	12	5
100	76000	239	18	22	39	13	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	2.5	1	1	0.5	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	[illegible]
30	80	40	80	80	60	70	50	100	90	20	100	100	10	50	70	40	100	80	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=255/256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率=64/256） 178/256	51/256	15/256	12/256
1~19	ファイア	サンダー	—	—	恐竜の骨×1	隕石のかけら×8	魔石×4	恐竜の骨×2	恐竜の骨×1	恐竜の骨×1	恐竜の骨×1	恐竜の骨[illegible]
20~29	ファイラ	サンダラ	—	—	恐竜の骨×3	竜の牙×6	恐竜の骨×2	恐竜の骨×4	恐竜の骨×3	恐竜の骨×3	恐竜の骨×4	恐竜の骨×4
30~100	ファイガ	サンダガ	クエイク	—	恐竜の骨×6	星々のかけら×2	恐竜の骨×8	星々のかけら×6	恐竜の骨×8	恐竜の骨×8	恐竜の骨×10	恐竜の骨×[illegible]

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
アルケオダイノス	アルケオダイノス	シュミ族

「食べる」の効果

LV1~19	LV20~29	LV30~100	効果音
HP全回復	HP全回復	力1アップ	うまし

006 レッドマウス

HP 23~1820 EXP 8(+3) AP 1

飛行タイプ



ダンジョンや地下水路など、暗い場所に潜むコウモリの亜種。身体の大部分が口になっており、人間にも襲いかかってくる。おそれるほどの相手ではないが、2種類の特殊攻撃を使用してくるので油断は禁物。「吸血」はHP吸収、「超音波」は睡眠または混乱のステータス変化を引き起こす（前者は物理攻撃、後者は魔法攻撃あつかい）。

特殊攻撃

○吸血
●超音波

おもな出現場所

●炎の洞窟
●デリングシティ・地下水路

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	23	1	2	1	4	6	10
10	65	10	6	5	8	7	12
20	140	19	12	10	8	9	13
30	245	27	17	14	10	10	15
40	380	34	23	18	12	11	17
50	545	40	28	22	14	12	18
60	740	44	34	26	16	14	20
70	965	48	39	30	18	15	22
80	1220	50	45	33	20	16	23
90	1505	51	50	36	22	17	25
100	1820	51	56	40	24	19	27

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	×	1	2	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	[illegible]
70	80	70	×	80	60	70	80	100	90	50	100	100	80	70	×	60	100	80	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=192/256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率=192/256） 178/256	51/256	15/256	12/256
1~19	サンダー	ライブラ	—	—	魔石のかけら×1	魔石のかけら×1	吸血の牙×1	吸血の牙×1	吸血の牙×1	吸血の牙×1	吸血の牙×1	吸血の牙×[illegible]
20~29	サンダラ	ライブラ	ドレイン	—	魔石×1	吸血の牙×1	魔石×2	吸血の牙×2	吸血の牙×1	吸血の牙×2	吸血の牙×2	吸血の牙×[illegible]
30~100	サンダラ	ライブラ	ドレイン	—	魔導石×1	吸血の牙×1	魔導石×2	吸血の牙×2	吸血の牙×2	吸血の牙×2	吸血の牙×2	吸血の牙×2

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
レッドマウス	レッドマウス	X-ATM092

「食べる」の効果

LV1~19	LV20~29	LV30~100	効果音
HP回復	HP回復	HP回復	まずい

007 ボム

HP 288～5080 / EXP 30(+5) / AP 1 / 飛行タイプ



炎属性のモンスター。LV20以上になると、攻撃(魔法をドローする行為やサポート魔法なども含む)を受けるたびに身体が1.5倍→2倍と膨張していき、2倍のときに攻撃を受けると「自爆」を使う。自爆される前に倒す自信がなければ、逃げるのも手。なお、「自爆」は物理攻撃あつかいで、ダメージはボムのレベルに比例して大きくなる。

特殊攻撃

- ファイア
- 自爆(LV20～100)

おもな出現場所

- 炎の洞窟
- 海洋探査人工島・研究所、作業区

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	288	2	2	1	4	2	0
10	400	11	8	14	13	3	0
20	600	21	12	28	23	5	1
30	880	30	17	42	33	8	1
40	1240	40	23	56	44	7	2
50	1880	49	29	69	54	8	2
60	2200	58	34	82	64	10	3
70	2800	66	40	95	75	11	3
80	3480	75	46	108	85	12	4
90	4240	83	51	120	95	13	4
100	5080	91	57	132	105	15	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
−1	3	1	×	1	1.5	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
[illegible]	80	40	80	80	60	70	80	100	90	50	100	100	×	40	×	0	100	80	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=64/256)				盗めるアイテム(盗める確率=128/256)			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	ファイア	—	—	—	魔石のかけら×1	魔石のかけら×2	ボムのかけら×1	ボムのかけら×2	ボムのかけら×1	ボムのかけら×1	ボムのかけら×1	ボムのかけら×2
20～29	ファイア	ファイラ	—	—	ボムのかけら×1	ボムのかけら×2	魔石×2	魔石×2	ボムのかけら×2	ボムのかけら×2	ボムのかけら×3	ボムのかけら×3
30～100	ファイア	ファイラ	ファイガ	メルトン	ボムのかけら×2	ボムのかけら×2	ボムのかけら×3	ボムのかけら×3	ボムのかけら×2	ボムのかけら×2	ボムの魂×1	ボムの魂×1

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
ボム	ボム	コキュートス

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
ダメージ(大)+α	ダメージ(大)+α	ダメージ(大)+α	まずい

008 ブエル

HP 43～1840 / EXP 5(+1) / AP 1 / 飛行タイプ



魔法によるダメージをほとんど受けないかわりに、物理攻撃にはきわめてモロい。通常攻撃をくり返していれば、簡単に倒すことができるだろう。炎、冷気、雷属性の攻撃魔法をドローできるが、LV20以上のブエルはデスを使ってくるので、防御率が低いときは要注意。

特殊攻撃

- ファイア(LV1～19)
- ファイラ(LV20～29)
- ファイガ(LV30～100)
- サンダー(LV1～19)
- サンダラ(LV20～29)
- サンダガ(LV30～100)
- デス(LV20～100)
- リフレク(LV20～100)

おもな出現場所

- 炎の洞窟
- セントラ遺跡
- バラムガーデン・MD層

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	43	1	1	3	200	10	0
10	85	6	1	24	201	11	0
20	160	10	2	47	202	11	1
30	265	15	2	70	203	12	1
40	400	19	3	93	205	13	1
50	565	24	4	115	206	14	2
60	760	28	4	138	207	14	2
70	985	32	5	160	208	15	3
80	1240	36	6	183	210	16	3
90	1525	39	6	205	211	16	3
100	1840	43	7	227	212	17	4

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	×	1	2	1	2

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
[illegible]	80	70	80	80	60	70	80	100	90	50	100	100	80	70	100	60	100	80	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=64/256)				盗めるアイテム(盗める確率=128/256)			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	ファイア	サンダー	ブリザド	—	魔石のかけら×2	魔石のかけら×1	魔石のかけら×2	魔石のかけら×3	魔石のかけら×2	魔石のかけら×2	魔石のかけら×3	魔石のかけら×3
20～29	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	—	魔石×1	魔石×1	魔石×2	魔石×3	魔石×2	魔石×2	魔石×3	サークレット×1
30～100	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	—	魔導石×1	魔導石×1	魔導石×2	魔導石×3	魔導石×2	魔導石×2	サークレット×1	サークレット×1

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
ブエル	ブエル	コキュートス

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
HP回復	HP回復	HP回復	まずい

009 BOSS イフリート

HP 1068 EXP — AP 20



炎の魔人。このG.F.を取得する（＝倒す）ことがSeeD候補生の課題になっていることからもわかるように、さほど手強いモンスターではない。冷気属性の攻撃が弱点なので、グヘイスアイなどから事前にブリザドをドロー（ストック）しておけば効率よく戦える。ときおり使ってくる「パンチ」は、ファイアの約2倍の攻撃力を持つ単体攻撃だ。

特殊攻撃
- ●ファイア
- ○パンチ

おもな出現場所
- ●炎の洞窟

LVによる能力値の変化（LV6で固定）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
6	1068	37	44	9	183	3	0
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
−1	2	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	10

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝0／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
6	ファイア	ケアル	ライフラ	—	Gリターナー×3	Gリターナー×4	Gリターナー×5	Gリターナー×6	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
イフリート（100%）	—	—

「食べる」の効果

LV6	—	—	効果音
—	—	—	—

010 ガルバディア兵

HP 45～3040 EXP 20（＋3） AP 1



ガルバディア軍の兵士。軍人としては精強だが、ガーデンの戦士を相手にするだけの戦闘能力はない。回復魔法と、炎、冷気、雷属性の攻撃魔法をドローできるので、なければドロー（ストック）しておくといいだろう。余談だが、ドール市街地でガルバディア兵×1とエンカウントした場合、絶対に逃げることができない。

特殊攻撃
- ●ファイア（LV1～29）
- ●ファイラ（LV30～100）

おもな出現場所
- ●ドール・山間部
- ●ガルバディア軍ミサイル基地

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	45	3	1	1	2	4	0
10	115	11	2	8	3	5	1
20	240	18	3	16	4	5	2
30	415	26	4	24	5	8	3
40	640	33	6	31	7	7	3
50	915	40	7	39	8	8	4
60	1240	47	8	46	9	8	5
70	1615	54	9	54	10	9	6
80	2040	81	11	81	12	10	7
90	2515	67	12	68	13	10	8
100	3040	73	13	75	14	11	8

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	2	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
70	80	70	80	80	60	70	80	100	90	50	100	100	80	70	100	60	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝128／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝128／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	ファイア	サンダー	ブリザド	ケアル	ポーション×1	ポーション×1	通常弾×8	フェニックスの尾×1	ポーション×1	ポーション×1	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×1
20～29	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	ケアルラ	ポーション×1	ポーション×1	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×1	ポーション×1	フェニックスの尾×1	ハイポーション×1	ハイポーション×1
30～100	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	ケアルガ	ポーション×2	ポーション×2	フェニックスの尾×2	フェニックスの尾×2	ハイポーション×1	フェニックスの尾×2	フェニックスの尾×2	フェニックスの尾×2

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
HP回復	HP回復	HP回復	ふつう

011 エリート兵

HP 148～4940　EXP 30（+5）　AP 2



ガルバディア軍の将校。回復魔法、「ラリアート」のほか、ガルバディアD地区収容所などでGIM52A（→P.220）と同時に出現した場合は、オーラ、メルトンといった多彩なサポート魔法も使いこなす。どちらにしてもサイレスなどで魔法を封じるか、早めに倒してしまうこと。

特殊攻撃

- ●ケアル（LV1～19）
- ●ケアルラ（LV20～29）
- ●ケアルガ（LV30～100）
- ●プロテス
- ●シェル
- ●リフレク（LV30～100）
- ●オーラ
- ●メルトン
- ○ラリアート

おもな出現場所

- ●ドール・山間部
- ●ガルバディアD地区収容所

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	148	3	36	6	38	6	2
10	260	15	37	17	38	7	3
20	460	28	38	29	38	8	4
30	740	41	39	42	38	9	5
40	1100	54	41	54	39	9	5
50	1540	67	42	66	39	10	6
60	2060	79	43	77	39	11	7
70	2660	91	44	89	40	12	8
80	3340	103	46	101	40	13	9
90	4100	115	47	112	40	14	10
100	4940	127	48	123	41	14	10

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1.5	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死系	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
60	60	70	80	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	70	35	20	35	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝128／256）178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率＝128／256）178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	ファイア	サンダー	ブリザド	ライブラ	ポーション×2	フェニックスの尾×1	散弾×8	コテージ×1	テント×1	テント×1	コテージ×1	コテージ×1
20～29	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	ライブラ	ポーション×1	フェニックスの尾×1	ハイポーション×1	コテージ×1	テント×1	コテージ×1	コテージ×1	コテージ×1
30～100	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	デスペル	ポーション×3	ハイポーション×1	コテージ×1	コテージ×1	コテージ×1	コテージ×1	コテージ×1	コテージ×1

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時 レア
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
HP回復	HP回復	HP回復	ふつう

012 ハウリザード

HP 43～1840　EXP 10（+5）　AP 1



獲物を見つけると、音を立てずに近づいて襲いかかるトカゲの一種。LV20以上になると、ダメージは小さいが、スロウのステータス変化を引き起こす全体攻撃「臭い息」を使いはじめる。「かみつき」は、相手に飛び乗ってダメージ（通常攻撃の約2倍）を与える単体攻撃。

特殊攻撃

- ●ファイア（LV20～29）
- ●ファイラ（LV30～100）
- ○かみつき
- ●臭い息（LV20～100）

おもな出現場所

- ●ドール・山間部、ヘスペリデス平原
- ●ガルバディア・モンテローザ高原

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	43	5	4	1	1	3	0
10	85	12	4	6	2	4	1
20	160	19	4	11	4	5	1
30	265	25	4	16	6	6	2
40	400	32	5	21	7	6	3
50	565	38	5	26	9	7	4
60	760	44	5	30	11	8	4
70	985	50	6	34	12	9	5
80	1240	55	6	37	14	10	6
90	1525	60	6	41	16	11	6
100	1840	65	7	44	17	11	7

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死系	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
70	80	70	80	80	60	70	100	100	90	50	100	100	80	70	100	60	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝128／256）178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率＝128／256）178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	サンダー	ケアル	—	—	ネジ×2	ネジ×4	いやしの水×1	いやしの水×1	ネジ×8	ネジ×8	ネジ×6	ネジ×8
20～29	サンダー	サンダラ	ケアル	ケアルラ	ネジ×4	魔石×1	いやしの水×2	いやしの水×2	ネジ×12	ネジ×12	ネジ×12	ネジ×12
30～100	サンダー	サンダラ	ケアル	ケアルラ	ネジ×6	魔導石×1	いやしの水×2	いやしの水×2	ネジ×16	ネジ×16	ネジ×16	ネジ×16

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時 レア
ハウリザード	ハウリザード	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
変化なし	ダメージ（小）＋毒	ダメージ（小）＋毒	虫味

013 **ヘッジヴァイパー** HP 842〜24800 EXP 60(+10) AP 4



攻撃力の高い「まきつき」と毒霧攻撃で（食らうと毒状態になるのは「ポイゾンミスト」のみ）、パーティーを攻撃してくる。毒状態を治療するアイテムや魔法を所持していないときは、弱点である冷気属性の攻撃を連発して一気にカタをつけたい。なお、「まきつき」は物理攻撃、毒霧攻撃は魔法攻撃あつかい。

特殊攻撃

- ●ダークミスト(LV1〜19)
- ●ポイゾンミスト(LV20〜100)
- ●まきつき

おもな出現場所

- ●ドール・山間部、ヘスペリデス平原
- ●ティンバー・ロスフォールの森

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	842	18	10	2	2	10	0
10	1400	30	15	13	9	11	1
20	2400	42	20	26	17	12	1
30	3800	55	25	38	26	13	2
40	5600	67	30	50	34	14	2
50	7800	79	35	62	42	15	3
60	10400	91	40	75	51	16	3
70	13400	103	45	86	59	17	4
80	16800	115	50	98	87	16	4
90	20600	126	55	110	76	19	5
100	24800	138	60	122	84	20	6

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
0.5	2	1	1	−0.5	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
50	×	40	70	40	40	×	40	40	40	40	40	40	40	60	40	40	40	40	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=255/256）				盗めるアイテム（盗める確率=128/2[illegible]）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	ファイア	ケアル	—	—	魔石のかけら×4	毒の牙×1	毒の牙×2	竜の皮×2	毒の牙×2	毒の牙×2	毒の牙×2	毒の牙×[illegible]
20〜29	ファイラ	ケアルラ	—	—	毒の牙×2	毒の牙×3	毒の牙×4	竜の皮×2	毒の牙×4	毒の牙×4	毒の牙×4	毒の牙×4
30〜100	ファイガ	ケアルガ	バイオ	—	竜の皮×4	竜の皮×6	竜の皮×8	星々のかけら×1	毒の牙×8	毒の牙×8	毒の牙×8	毒の牙×8

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
ヘッジヴァイパー	ヘッジヴァイパー	機動兵器8型BIS

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
ダメージ（小）＋毒	ダメージ（小）＋毒	ダメージ（大）＋α	まずい

014 BOSS **ビッグス（1回目）** HP 467〜705 EXP — AP 4



ガルバディア軍の少佐。「ラリアート」は、各種攻撃（魔法をドローする行為も含む）に対するカウンター攻撃としても使ってくる。ビッグスのHPをゼロにするか、一定時間が経過するとウェッジが登場。ただし、前者の場合はビッグスのHPが全回復してしまうので、それがイヤなら攻撃せずに待つのも手だ。

特殊攻撃

- ●ケアル
- ●サンダー
- ○ラリアート

おもな出現場所

- ●ドール・電波塔（SeeD実地試験中）

LVによる能力値の変化（上限：LV10）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	467	6	31	8	45	6	[illegible]
10	705	18	37	17	49	7	3
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	30

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=255/256）				盗めるアイテム（盗める確率=0/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1〜10	ファイア	サンダー	ブリザド	エスナ	エリクサー×2	エリクサー×2	エリクサー×2	エリクサー×2	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜10	—	—	効果音
—	—	—	—

015 BOSS ウェッジ(1回目)

HP 416〜640　EXP —　AP 4　—



ドール攻略のさいに電波塔891部隊に配属されたガルバディア軍の兵士。ビッグスのHPをゼロにするか、一定時間が経過すると、ビッグスの援護に駆けつける。ケアルをドローできるので、HP回復用の魔法やアイテムが不足気味のときは活用するといい。登場後にビッグスまたはウェッジのどちらかのHPをゼロにすれば、エルヴィオレが出現。

特殊攻撃

- ファイア

おもな出現場所

- ドール・電波塔(SeeD実地試験中)

LVによる能力値の変化(上限:LV10)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	416	7	23	3	33	5	1
10	640	14	29	11	37	6	2
–	—	—	—	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
[illegible]	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=255/256)				盗めるアイテム(盗める確率=0/256)			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1〜10	ファイア	サンダー	ブリザド	ケアル	コテージ×2	コテージ×2	コテージ×2	コテージ×2	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜10	—	—	効果音
—	—	—	—

016 BOSS エルヴィオレ

HP 1563〜3523　EXP —　AP 10　飛行タイプ



電波塔に棲みついていたモンスター。攻撃魔法や全体攻撃の「ストームブレス」で攻撃してくるが、HPの回復さえおこたらなければ、それほど苦労せずに倒すことができる。直前の戦闘でひん死状態になっているキャラクターがいる場合は、わざと回復しないで、特殊技を連発する……という戦法も有効。

特殊攻撃

- ファイア
- サンダー
- ストームブレス

おもな出現場所

- ドール・電波塔(SeeD実地試験中)

LVによる能力値の変化(上限:LV11)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	1563	17	2	10	127	8	0
10	3300	27	4	27	130	10	1
11	3523	28	4	28	130	10	1
–	—	—	—	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	×	0	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
[illegible]	×	×	60	×	×	×	×	100	90	×	100	100	×	×	×	×	100	×	100

入手可能魔法&アイテム

※下記のテーブルとは別に、月刊武器3月号を100%の確率で落とす

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=255/256)				盗めるアイテム(盗める確率=0/256)			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1〜11	サンダー	ケアル	ダブル	セイレーン	Gリターナー×3	Gリターナー×4	Gリターナー×5	Gリターナー×6	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
–	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜11	—	—	効果音
—	—	—	—

017 BOSS X-ATM092

HP 5072～5770
EXP ―
AP 50 →P.346



ガルバディア軍の無人機動兵器。通称、ブラックウィドウ。自己修復機能を備えており、自分の残りHPが最大値の80%以下になると修復モード（少しずつHPを回復。ただし、HPがゼロになった場合は瞬時に全回復）に移行する。修復できる回数には限界があるため、破壊することも可能だ（→P.346）。

特殊攻撃

- クラッシュ・アーム
- 激突
- レイ・ボム

おもな出現場所

- ドール（SeeD実地試験中）

LVによる能力値の変化(上限：LV10)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	5072	13	50	2	12	8	0
10	5770	22	51	9	15	9	0
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1.5	1	0	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	[illegible]

入手可能魔法＆アイテム

※下記のテーブルとは別に、各種アイテムを100%の確率で落とす(→P.346)

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=0/256）				盗めるアイテム（盗める確率=0/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	0/256
1～10	ファイア	ブリザド	ケアル	プロテス	―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

入手可能カード

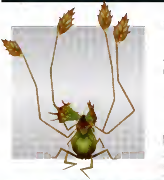
落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
―	―	―

「食べる」の効果

LV1～10	―	―	効果音
―	―	―	―

018 グラット

HP 209～5600
EXP 38(+10)
AP 2



バラムガーデンの訓練施設に棲息する食虫植物。『消化液』は毒の、『催眠ガス』はパーティー全員に睡眠のステータス変化を引き起こす。『吸血』はHP吸収の効果を持つ単体攻撃。ブレイクまたはスリプルが有効なので、後者をドロー（はなつ）して攻撃……というパターンをくり返せば、難なく倒せる。

特殊攻撃

- 吸血
- 催眠ガス
- 消化液

おもな出現場所

- バラムガーデン・訓練施設
- バラムガーデン（内紛時）

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	209	3	3	2	8	8	0
10	335	14	3	12	9	9	0
20	560	26	4	24	10	10	1
30	875	38	4	35	11	11	1
40	1280	50	5	46	12	11	2
50	1775	81	8	57	13	12	2
60	2360	73	8	68	14	13	3
70	3035	84	7	78	15	14	3
80	3800	96	8	89	18	15	4
90	4655	107	8	99	17	16	4
100	5600	118	9	110	18	16	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1.3	1.3	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	50	40	×	×	×	×	70	×	×	×	×	×	×	50	×	70	×	×	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=[illegible]/256）				盗めるアイテム（盗める確率=128/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	スリプル	サイレス	―	―	眠り粉×1	沈黙の粉×1	毒の粉×1	毒の粉×1	沈黙の粉×2	沈黙の粉×2	沈黙の粉×2	沈黙の粉×2
20～29	スリプル	サイレス	バーサク	―	眠り粉×2	沈黙の粉×2	毒の粉×3	毒の粉×2	沈黙の粉×4	沈黙の粉×4	沈黙の粉×4	沈黙の粉×4
30～100	スリプル	サイレス	バーサク	コンフュ	眠り粉×8	沈黙の粉×6	毒の粉×8	毒の粉×8	沈黙の粉×8	沈黙の粉×8	沈黙の粉×8	沈黙の粉×8

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
グラット	グラット	シュミ族

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
ダメージ(小)＋毒	ダメージ(小)＋毒	ダメージ(小)＋毒	植物

019 BOSS

グラナルド

HP	1314～9700		
EXP	40(+10)	AP	5

飛行タイプ



かつて存在した古代生物の生き残り。画面内にラルドが1体でもいるときは、以下のふたつの特殊攻撃（どちらも物理攻撃あつかい）のみを使用する。
・連係攻撃(A) ……パーティーに向かって、ラルド1体を尻尾で勢いよく弾き飛ばす。
・連係攻撃(B) ……ラルド1体をつかみ、パーティーの頭上まで運んだあと、落下させる。

特殊攻撃

○連係攻撃（A）
○連係攻撃（B）

おもな出現場所

●バラムガーデン・訓練施設
●アルティミシア城

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	1314	2	3	2	3	10	0
10	1510	14	26	20	22	11	2
20	1860	26	51	40	43	13	3
30	2350	39	76	60	64	14	5
40	2980	51	101	79	86	15	7
50	3750	63	126	98	107	16	8
60	4660	74	151	117	128	18	10
70	5710	86	176	135	149	19	12
80	6900	97	201	153	171	20	13
90	8230	108	226	170	192	21	15
100	9700	118	251	188	213	23	17

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	×	1	2	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

[illegible]	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
[illegible]	40	×	×	×	×	×	40	100	90	10	100	100	40	×	×	×	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255/256）				盗めるアイテム（盗める確率＝64/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	スリプル	ブライン	シェル	―	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8
20～29	スリプル	ブライン	シェル	―	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8
30～100	サイレス	コンフュ	シェル	ペイン	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
―	―	―

「食べる」の効果

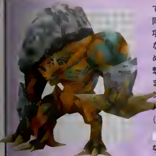
LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
―	―	―	―

020 BOSS

ラルド

HP	111～6700		
EXP	40(+10)	AP	3

―



体表が硬質の甲殻でおおわれているモンスター。グラナルドと同時出現した場合の連係攻撃（前項参照）が強力なので、プロテスなどでダメージを軽減するか、早めにグラナルドを倒し、連係攻撃自体を使えないようにしてしまうといい。なお、バラムガーデン・訓練施設に出現するグラナルドとラルドのみ、レベルに上限（最大LV11）が設定されている。

特殊攻撃

なし

おもな出現場所

●バラムガーデン・訓練施設
●アルティミシア城

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	111	2	32	2	57	30	0
10	265	8	54	22	74	32	0
20	540	16	78	43	94	33	1
30	925	23	102	65	113	35	1
40	1420	30	125	86	132	37	1
50	2025	37	149	107	151	38	2
60	2740	44	173	128	171	40	2
70	3565	51	197	149	190	42	2
80	4500	58	220	170	209	43	3
90	5545	65	244	191	228	45	3
100	6700	72	268	212	248	47	3

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

[illegible]	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
[illegible]	40	×	60	×	×	×	×	100	90	10	100	100	40	×	×	×	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255/256）				盗めるアイテム（盗める確率＝64/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	ファイア	サンダー	プロテス	―	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8
20～29	ファイラ	サンダラ	プロテス	―	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8
30～100	ファイガ	サンダガ	プロテス	―	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
―	―	―

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
―	―	―	―

021 BOSS ディアボロス

HP 1600〜80800　EXP —　AP 20　飛行タイプ



異世界に住む、正体不明のG.F.。ドロー（はなつ）以外のグラビデで攻撃すると、魔法を使ったキャラクターにケアルガをかけてくるので、この戦法でHPを減らしたのち、通常攻撃でラッシュをかければ安全に倒すことができる。「グラビジャ」はパーティー全員の残りHPを4分の1にする割合ダメージの攻撃。

特殊攻撃

●ケアルガ　●グラビデ
●グラビジャ

おもな出現場所

●アイテム「魔法のランプ」を使用すると出現

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	1600	17	51	5	77	15	0
10	8800	57	56	28	90	20	1
20	16800	102	62	52	105	25	2
30	24800	146	68	76	120	30	2
40	32800	190	75	100	135	34	4
50	40800	234	81	122	150	39	4
60	48800	255	87	144	165	44	5
70	56800	255	93	166	180	48	6
80	64800	255	100	187	195	53	7
90	72800	255	106	207	210	58	8
100	80800	255	112	226	225	62	8

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	×	1	1.5	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	50	×	×	×	×	100	90	×	100	100	×	×	×	×	50	×	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=255/256）				盗めるアイテム（盗める確率=0/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	ケアル	グラビデ	—	—	Gリターナー×8	Gリターナー×8	Gリターナー×8	Gリターナー×8	—	—	—	—
20〜29	ケアルラ	グラビデ	—	—	Gリターナー×8	Gリターナー×8	Gリターナー×8	Gリターナー×8	—	—	—	—
30〜100	ケアルガ	グラビデ	ホーリー	フレア	英雄の薬×4	英雄の薬×4	英雄の薬×4	英雄の薬×4	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
ディアボロス（100%）	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
—	—	—	—

022 フンゴオンゴ

HP 303〜2100　EXP 20(+3)　AP 1　—



自分の意志で歩きまわれるようになった、巨大な毒キノコ。HPこそ少ないが、スリプル、コンフュといったステータス変化を引き起こす魔法を多用してくるので、何体かのモンスターと同時に出現した場合は、早めに通常攻撃で倒してしまうといい。単体攻撃「レーザー」のダメージはプロテスなどで軽減可能。

特殊攻撃

●ファイア（LV1〜29）●グラビデ（LV20〜100）
●バイオ（LV30〜100）●スリプル
●コンフュ　○レーザー

おもな出現場所

●ティンバーの森（ラグナ編）
●ドール・ヘスペリデス平原

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	303	5	2	1	2	2	0
10	345	11	6	8	8	3	8
20	420	18	12	18	12	3	1
30	525	24	17	24	17	4	1
40	660	30	23	31	23	5	2
50	825	36	28	38	28	5	2
60	1020	42	34	45	34	6	3
70	1245	47	39	52	39	8	3
80	1500	52	45	59	45	7	3
90	1785	57	50	66	50	8	4
100	2100	62	56	72	56	8	4

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
100	80	70	×	×	×	70	×	100	90	50	100	100	80	70	×	60	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=128/256）				盗めるアイテム（盗める確率=128/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	スリプル	ライブラ	—	—	魔石のかけら×1	魔石のかけら×1	眠り粉×1	眠り粉×1	眠り粉×1	眠り粉×1	眠り粉×1	眠り粉×1
20〜29	スリプル	ライブラ	サイレス	—	魔石×1	魔石×1	眠り粉×2	眠り粉×2	眠り粉×2	眠り粉×2	眠り粉×2	眠り粉×2
30〜100	スリプル	ライブラ	サイレス	コンフュ	魔導石×1	眠り粉×1	眠り粉×3	眠り粉×4	眠り粉×6	眠り粉×6	眠り粉×6	眠り粉×6

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
フンゴオンゴ	フンゴオンゴ	ウェッジ・ビッグス

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
ダメージ（小）＋睡眠	ダメージ（小）＋毒	ダメージ（中）＋毒	植物

023 BOSS

デリング偽大統領

HP 52~778 / EXP — / AP —



デリング大統領の影武者。HP、体力、精神が高めであること以外、これといった特徴はないが、HPがゼロになるとナムタル・ウトク(次項参照)に変身する。ケアルをドローできるので、残りHPが少ないときは、つぎのナムタル・ウトク戦に備えて回復しておこう(ワザとひん死状態にしておき、特殊技でラッシュをかけてもいい)。

特殊攻撃

なし

おもな出現場所

●大統領列車

LVによる能力値の変化(上限:LV12)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	52	5	46	26	51	6	0
10	610	23	50	37	55	8	1
12	778	27	51	40	57	8	1
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	100	90	×	×	×	×	×	×	×	×	×	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=0/256)				盗めるアイテム(盗める確率=0/256)			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1~12	ケアル	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1~12	—	—	効果音
—	—	—	—

024 BOSS

ナムタル・ウトク

HP 350~3650 / EXP — / AP 20

アンデッドタイプ



デリング偽大統領の正体。特殊攻撃を受けてこちらのステータスが変化してしまったら、エスナをドローして早めに治療しておこう。「酸」は、暗闇+スロウ+カーズのステータス変化を引き起こす攻撃。なお、蘇生の効果を持つアイテムや魔法を使うと、ナムタル・ウトクを即死させることが可能だ。

特殊攻撃

●デスペル ●サイレス
●バーサク ●スリプル
○酸

おもな出現場所

●大統領列車

LVによる能力値の変化(上限:LV12)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	350	35	17	61	36	9	5
10	3050	41	35	75	40	19	6
12	3650	43	39	78	41	21	6
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
2	1	1	2	0	1	1	3

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	100	90	×	100	100	80	×	×	×	×	×	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=255/256)				盗めるアイテム(盗める確率=128/256)			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1~12	エスナ	ダブル	バーサク	ゾンビー	ゾンビパウダー×8	ゾンビパウダー×8	ゾンビパウダー×8	ゾンビパウダー×8	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1~12	—	—	効果音
—	—	—	—

025 スラストエイビス

HP 310〜6300 EXP 20(+8) AP 3 **飛行タイプ**



2対の羽根を持つ巨大な鳥で、おもにガルバディア大陸に棲息する。全体攻撃の「突風」は、自分の残りHPが少なくなると使用。風属性の攻撃が弱点だが、これはLV1〜19のときまでで、LV20〜29になると無効化、LV30以上だと吸収に変化する。ちなみに「レベルアップ」や「レベルダウン」を使っても、上記の特性が変化することはない。

特殊攻撃

- ○落下
- ●突風

おもな出現場所

- ●ティンバー・オーベール湖、ランカー平原
- ●ガルバディア大平原

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	310	8	6	1	12	20	20
10	450	17	10	4	12	23	21
20	700	27	15	7	13	25	22
30	1050	36	20	10	13	28	23
40	1500	46	26	12	14	31	23
50	2050	55	31	15	15	33	24
60	2700	64	36	17	15	36	25
70	3450	73	42	18	16	39	26
80	4300	81	47	20	17	41	27
90	5250	89	52	21	17	44	28
100	6300	98	58	22	18	47	28

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	×	1	2	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	次元飛ばし	割合ダメージ
70	80	70	80	80	60	70	100	100	90	50	100	100	80	70	×	60	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝1[illegible]/256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率＝[illegible]） 178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	ブリザド	ライブラ	レビテト	—	風切り羽×1	風切り羽×1	風石のかけら×2	風車×1	風切り羽×1	風切り羽×2	風車×1	風車×1
20〜29	ブリザラ	エアロ	ライブラ	レビテト	風切り羽×2	風切り羽×2	風車×2	風車×2	風切り羽×2	風切り羽×3	風車×2	風車×3
30〜100	ブリザガ	エアロ	トルネド	レビテト	風切り羽×4	風車×2	風車×3	風車×4	風車×2	風車×2	風車×3	風車×4

入手可能カード

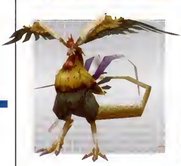
落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
スラストエイビス	スラストエイビス	ガルガンチュア

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
HP全回復	HP全回復	HP全回復	うまい

026 コカトリス

HP 1007〜5200 EXP 40(+10) AP 2 —



羽根はついているが空を飛ぶことのない怪鳥。雷属性の全体攻撃「放電」は、死にぎわにカウンター攻撃として使用することもある。石化のステータス変化を引き起こす「石化にらみ」に加え、通常攻撃は石化中のステータス変化を引き起こす能力つき。治療アイテムやエスナを用意しておきたい。

特殊攻撃

- ●けり上げ
- ●石化にらみ
- ●放電

おもな出現場所

- ●ティンバー・ロスフォールの森、オーベール湖
- ●エスタ・グランディディエリの森

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	1007	9	9	14	91	12	2
10	1105	18	15	32	97	14	4
20	1280	28	22	52	105	15	6
30	1525	37	29	71	111	17	7
40	1840	46	36	90	119	19	9
50	2225	55	43	108	126	20	10
60	2680	64	50	127	133	22	12
70	3205	72	57	145	140	24	14
80	3800	80	64	163	148	25	16
90	4465	88	71	180	154	27	17
100	5200	96	78	198	162	29	19

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	0	1	0	2.5	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	次元飛ばし	割合ダメージ
60	×	×	80	80	60	70	80	100	90	50	100	100	10	×	100	70	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝19[illegible]/256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率＝128/256） 178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	サンダー	—	—	—	サンゴのかけら×1	コカトリスの羽×1	コカトリスの羽×1	コカトリスの羽×1	コカトリスの羽×1	コカトリスの羽×1	コカトリスの羽×1	コカトリスの羽×1
20〜29	サンダラ	ブレイク	—	—	コカトリスの羽×1	サンゴのかけら×1	ダイナモ石×1	ダイナモ石×1	コカトリスの羽×2	コカトリスの羽×2	コカトリスの羽×2	コカトリスの羽×2
30〜100	サンダガ	ブレイク	—	—	コカトリスの羽×2	ダイナモ石×2	コカトリスの羽×3	ダイナモ石×3	コカトリスの羽×4	コカトリスの羽×4	コカトリスの羽×4	コカトリスの羽×4

入手可能カード

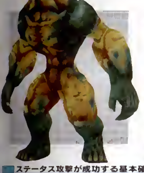
落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
コカトリス	コカトリス	オイルシッパー

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
石化	石化	HP全回復	まずい

027 ウェンディゴ

HP	1026〜16000
EXP	30(+5)
AP	2



全身の筋肉が異常に発達しており、ダメージの大きい特殊攻撃を連続でくり出してくる。いずれの攻撃に対してもプロテスが有効なので、所持していなければ早めにドロー(はなつ)しておきたい。ステータス変化を引き起こす魔法もほとんどが効果を発揮するため、それらを活用していくのも手。

特殊攻撃

- ●パワーボム　●アームハッグ
- ●ドリブル(LV20〜100)
- ●シュート(LV30〜100)

おもな出現場所

- ●ティンバー・ロスフォールの森
- ●ガルバディア軍ミサイル基地

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	1026	7	3	3	4	12	1
10	1375	20	7	8	5	15	1
20	2000	33	13	9	8	17	2
30	2875	46	19	12	7	20	2
40	4000	59	25	15	9	22	3
50	5375	71	31	17	10	25	3
60	7000	83	37	20	11	27	4
70	8875	94	43	22	12	30	4
80	11000	105	49	25	14	32	4
90	13375	115	55	27	15	35	5
100	16000	124	81	29	18	37	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
70	80	70	80	80	60	70	80	100	90	50	100	100	80	70	100	60	100	80	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=192/256) 178/256	51/256	18/256	12/256	盗めるアイテム(盗める確率=128/256) 178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	バーサク	—	—	—	鉄球×1	鉄パイプ×1	鉄パイプ×1	鉄球×1	鉄パイプ×1	鉄パイプ×1	鉄パイプ×1	鉄パイプ×1
20〜29	バーサク	プロテス	—	—	鉄球×2	鉄パイプ×2	ちからたすき×1	鉄球×3	鉄パイプ×2	鉄パイプ×2	鉄パイプ×2	ちからたすき×1
30〜100	バーサク	プロテス	—	—	鉄球×6	ちからたすき×1	ブラックホール×2	ブラックホール×3	ちからたすき×1	鉄パイプ×4	鉄パイプ×4	鉄パイプ×4

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
ウェンディゴ	ウェンディゴ	シャボテンダー

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
HP全回復	HP全回復	HP全回復	ふつう

028 オチュー

HP	152〜40000
EXP	140(+20)
AP	7



森林を単独で行動する巨大植物。通常攻撃は毒(LV20以上のみ)、全体攻撃「オチューダンス」はカーズ+スロウのステータス変化を引き起こす能力を持つ。魔法攻撃(サポート魔法や回復魔法も含む)を受けると、カウンター攻撃として、こちらがストック中の魔法をドローする「ドリンクマジック」を使用。

特殊攻撃

- ●デスペル　●ブライン　●スリプル
- ●オチューダンス　●地震(LV20〜100)
- ●ドリンクマジック(LV20〜100)

おもな出現場所

- ●ティンバー・ロスフォールの森
- ●エスタ・天国に一番近い島

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	152	19	20	9	18	4	0
10	1750	35	22	30	16	5	1
20	4000	53	24	52	17	6	1
30	6750	70	26	74	17	7	2
40	10000	88	28	96	18	8	2
50	13750	105	30	118	19	9	3
60	18000	122	32	140	19	10	3
70	22750	139	34	162	20	11	4
80	28000	155	38	183	21	12	4
90	33750	171	38	205	21	13	5
100	40000	188	40	228	22	14	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1.5	1.5	1	0	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	100	90	×	100	100	×	×	×	×	100	80	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=255/256) 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム(盗める確率=64/256) 178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	サイレス	ブライン	—	—	魔石×2	オチューの触手×1	魔石×3	オチューの触手×2	オチューの触手×2	オチューの触手×2	オチューの触手×2	オチューの触手×2
20〜29	サイレス	ブライン	コンフュ	—	オチューの触手×3	オチューの触手×4	魔石×8	魔石×8	オチューの触手×4	オチューの触手×4	オチューの触手×4	オチューの触手×4
30〜100	サイレス	ブライン	コンフュ	ペイン	オチューの触手×8	魔導石×8	魔導石×8	フォースの腕輪×[illegible]	オチューの触手×8	オチューの触手×8	オチューの触手×8	オチューの触手×8

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
オチュー	オチュー	エルヴィオレ

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
ダメージ(中)+毒	ダメージ(中)+毒	ダメージ(中)+毒	植物

6

ティンバー周辺

MONSTER

029 グレンデル

HP 2131～30000　EXP 80(+15)　AP 6



森林に棲息する小型のドラゴン。スリプル、ストップが有効なので、どちらかを所持（またはST攻撃にジャンクション）していれば有利に戦える。「テイルブレード」のダメージはプロテス、「ブレス」のダメージはシェルで軽減可能。ただし、後者はそれでもダメージが大きいので、注意して戦おう。

特殊攻撃

- ●サンダー(LV1～19)
- ●テイルブレード
- ●パンチ
- ●ブレス(LV20～100)

おもな出現場所

- ●ティンバー・ロスフォールの森
- ●海洋探査人工島・作業区

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	2131	22	51	52	121	10	2
10	3450	41	58	70	127	11	3
20	5200	62	66	89	135	12	3
30	7250	83	73	109	141	13	4
40	9600	103	81	128	149	14	5
50	12250	124	89	147	156	15	6
60	15200	145	96	165	163	16	6
70	18450	165	104	184	170	17	7
80	22000	185	112	202	178	18	8
90	25850	206	119	220	185	19	8
100	30000	226	127	238	192	20	9

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1.5	1	1.5	1	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
30	×	20	80	80	60	70	80	100	90	50	100	100	5	20	100	60	100	80	10

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝255／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	ファイア	ブリザド	ダブル	—	竜の牙×1	竜のウロコ×1	竜の皮×1	竜の牙×2	竜のウロコ×1	竜のウロコ×1	竜のウロコ×1	[illegible]
20～29	ファイラ	ブリザラ	ダブル	—	竜のウロコ×2	竜の牙×2	闘気のかけら×1	闘気のかけら×1	竜のウロコ×2	竜のウロコ×2	竜のウロコ×2	[illegible]
30～100	ファイガ	ブリザガ	ダブル	—	竜のウロコ×2	竜のウロコ×4	闘気のかけら×2	闘気のかけら×2	竜のウロコ×4	竜のウロコ×4	パワーリスト×1	[illegible]

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
グレンデル	グレンデル	ティアマト

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
HP全回復	HP全回復	HP全回復	ふつう

030 バイセージ

HP 3031～21000　EXP 100(+15)　AP 6



地面に浮き出た顔面。「ひねり」および、死の宣告の効果を持つ「呪い」は、ゴーマニ＆ドロマニとの連係攻撃のため、どちらか一方を倒してしまえば使われることはない。「にらみ」は暗闇＋沈黙＋混乱のステータス変化を引き起こす単体攻撃。

特殊攻撃

- ●ヘイスト
- ●エアロ(LV20～29)
- ●トルネド(LV30～100)
- ●エスナ(LV20～100)
- ●デスペル
- ●プロテス(LV20～100)
- ●シェル (LV20～100)
- ●吐息
- ●にらみ
- ○ひねり
- ●呪い(LV30～100)

おもな出現場所

- ●ティンバー・シェナンドー丘陵
- ●大塩湖

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	3031	12	18	14	15	5	0
10	3450	23	20	23	20	6	1
20	4200	35	22	33	25	7	1
30	5250	46	24	43	30	8	2
40	6600	57	26	53	35	8	3
50	8250	68	28	62	40	9	3
60	10200	79	30	72	45	10	4
70	12450	89	32	81	50	11	4
80	15000	99	34	91	55	12	5
90	17850	109	36	100	60	13	6
100	21000	119	38	109	65	13	6

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1.5

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
×	80	×	80	80	×	70	×	×	×	×	100	100	×	×	×	×	100	×	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝64／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	エスナ	ヘイスト	—	—	風石のかけら×6	ダッシュシューズ×1	風石のかけら×6	風石のかけら×6	ダッシュシューズ×1	ダッシュシューズ×1	ダッシュシューズ×1	[illegible]
20～29	エスナ	ヘイスト	—	—	風石×6	ダッシュシューズ×2	風石×6	風石×6	ダッシュシューズ×2	ダッシュシューズ×2	ダッシュシューズ×2	[illegible]
30～100	エスナ	ヘイスト	バイオ	—	魔導石×5	ダッシュシューズ×4	ダッシュシューズ×6	ダッシュシューズ×8	ダッシュシューズ×6	ダッシュシューズ×6	ダッシュシューズ×8	[illegible]

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
バイセージ ハンズ	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
—	—	—	—

031 ゴーマニ

HP 1821～13800
EXP 40(+10)　AP 3
—



地面から突き出た、巨大な左手。下記の魔法に加え、こちらのストックしている魔法を『ドロー』で奪い、使用してくる。バイセージ同様、サイレスが有効なので、ゴーマニ→バイセージの順に沈黙させていこう。

特殊攻撃

- ●リジェネ(LV30～100)
- ●サンダー(LV1～19)
- ●サンダガ(LV30～100)
- ●エスナ(LV30～100)
- ●リフレク(LV30～100)
- ●ドレイン(LV20～29)
- ●スロウ(LV1～19)
- ●ストップ(LV20～29)
- ●クエイク(LV30～100)
- ●グラビデ(LV30～100)
- ●バイオ(LV30～100)
- ●ブライン(LV20～29)
- ●メテオ(LV30～100)
- ●ドロー(LV20～100)

おもな出現場所

●ティンバー・シェナンドー丘陵
●大塩湖

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	1821	1	1	33	180	2	0
10	2100	6	1	52	181	3	1
20	2600	11	2	72	182	4	1
30	3300	16	3	93	184	5	2
40	4200	20	4	113	185	6	2
50	5300	25	5	134	187	7	3
60	6600	29	6	154	188	8	3
70	8100	33	7	174	190	9	4
80	9800	37	8	194	191	10	4
90	11700	40	9	214	192	11	5
100	13800	44	10	234	194	12	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	2

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
・	80	×	80	80	×	×	×	×	×	×	100	100	×	×	×	×	100	×	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=192/256)				盗めるアイテム(盗める確率=64/256)			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	ブライン	ドレイン	—	—	魔石のかけら×3	魔石のかけら×4	命の指輪×1	命の指輪×1	命の指輪×1	命の指輪×1	命の指輪×1	命の指輪×1
20～29	ブライン	ドレイン	スロウ	—	命の指輪×1	魔石×4	魔石×6	復活の指輪×1	命の指輪×1	命の指輪×1	命の指輪×1	命の指輪×1
30～100	バイオ	グラビデ	クエイク	リジェネ	命の指輪×2	魔導石×4	復活の指輪×1	復活の指輪×2	命の指輪×2	命の指輪×2	命の指輪×2	命の指輪×2

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
セーノ ハンズ	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
—	—	—	—

032 ドロマニ

HP 1821～13800
EXP 40(+10)　AP 3
—



ゴーマニと対をなす巨大な右手。つねにバイセージ＆ゴーマニ、もしくはゴーマニ単体と行動をともにしている。力まかせの攻撃を仕掛けてくるが、魔法を使ってこないぶん、ゴーマニよりはラク。魔法を多用してくるバイセージとゴーマニを先に倒すか、サイレスで沈黙状態にしておけば、通常攻撃だけでも十分倒すことが可能だ。

特殊攻撃

○ハンドシェイク

おもな出現場所

●ティンバー・シェナンドー丘陵
●大塩湖

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	1821	12	80	1	5	2	0
10	2100	24	82	4	5	3	1
20	2600	38	85	8	6	4	1
30	3300	52	87	11	6	5	2
40	4200	65	90	15	7	6	2
50	5300	78	92	18	8	7	3
60	6600	91	95	21	8	8	3
70	8100	105	97	24	9	9	4
80	9800	118	100	26	10	10	4
90	11700	130	102	29	10	11	5
100	13800	143	105	31	11	12	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	2

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
	30	×	80	80	×	70	×	×	×	×	100	100	×	×	×	×	100	×	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=192/256)				盗めるアイテム(盗める確率=64/256)			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	シェル	プロテス	—	—	魔石のかけら×3	魔石のかけら×4	魔石のかけら×6	ルーンの腕輪×1	魔石×4	魔石×4	魔石×4	魔石×4
20～29	シェル	プロテス	—	—	魔石×3	魔石×4	魔石×6	ルーンの腕輪×1	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×4
30～100	シェル	プロテス	—	—	魔導石×3	魔導石×5	ルーンの腕輪×1	ルーンの腕輪×2	ルーンの腕輪×1	ルーンの腕輪×1	ルーンの腕輪×1	ルーンの腕輪×1

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
セーノ ハンズ	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
—	—	—	—

033 アダマンタイマイ

HP 573〜42500 EXP 50(+0) AP 4 —



一部の海岸に棲息する巨大なカメ。体力＆精神が高く、パーティー全員のHPを回復する「ホワイトウインド」を多用してくるため、倒しづらい。徹甲弾など敵の体力を無視してダメージを与える攻撃を使うか、メルトンをかけてから集中攻撃しよう。「砂嵐」は、暗闇のステータス変化を引き起こす全体攻撃。

特殊攻撃

- ●プロテス(LV20〜100)
- ●シェル(LV20〜100)
- ●バーサク(LV20〜100)
- ●砂嵐
- ○はたく
- ●ホワイトウインド

おもな出現場所

- ●ドール・ヘスペリデス平原（海岸）
- ●アルティミシア城

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	573	13	210	2	151	3	[illegible]
10	1550	27	210	10	155	4	3
20	3300	42	210	17	160	4	3
30	5750	56	210	25	166	5	3
40	8900	70	210	32	171	6	3
50	12750	85	210	39	176	7	3
60	17300	99	210	46	182	7	[illegible]
70	22550	113	210	52	187	8	[illegible]
80	28500	127	210	59	192	9	[illegible]
90	35150	141	210	65	198	9	[illegible]
100	42500	155	210	70	203	10	3

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	2	2	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	80	×	60	×	×	100	90	×	100	100	×	×	×	60	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=192／256）				盗めるアイテム（盗める確率=32／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1〜19	ブリザド	—	—	—	カメのこうら×1	カメのこうら×2	風のささやき×1	オリハルコン×1	風のささやき×1	風のささやき×1	風のささやき×1	[illegible]
20〜29	ブリザラ	シェル	プロテス	—	カメのこうら×2	オリハルコン×1	オリハルコン×1	アダマンタイン×1	風のささやき×1	風のささやき×1	風のささやき×2	[illegible]
30〜100	ブリザガ	シェル	プロテス	リフレク	アダマンタイン×1	アダマンタイン×1	アダマンタイン×1	アダマンタイン×1	オリハルコン×3	風のささやき×3	風のささやき×4	[illegible]

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
アダマンタイマイ	アダマンタイマイ	アントロ

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
HP全回復+ステータス異常治療	HP全回復+ステータス異常治療	体力1アップ	うまい

034 エスタ兵

HP 98〜4890 EXP 20(+3) AP 1 —



魔女アデルにしたがう兵士。剣と銃の両方の機能を合わせ持つ、特殊な武器を使って攻撃してくる。「ショットガン」はクリティカルヒット(→P.52)が出やすい攻撃なので、キャラクターの残りHPが少ないときは要注意。ちなみに、エスタ兵（ターミネーター）とは、ドローできる魔法の種類や、軍服の色、バトル時のかまえなどが異なる。

特殊攻撃

- ●ショットガン

おもな出現場所

- ●セントラ発掘現場（ラグナ編）
- ●ルナティックパンドラ研究所（ラグナ編）

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	98	3	2	1	5	5	[illegible]
10	210	13	2	8	6	7	[illegible]
20	410	22	3	16	7	9	3
30	690	32	3	24	8	10	4
40	1050	41	4	31	10	12	5
50	1490	50	5	39	11	13	6
60	2010	59	5	46	12	15	8
70	2610	68	6	54	13	17	9
80	3290	77	7	61	15	19	10
90	4050	85	7	68	18	20	11
100	4890	93	8	75	17	22	13

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	2	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
70	80	70	80	80	60	70	80	100	90	50	100	100	80	70	100	60	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=128／256）				盗めるアイテム（盗める確率=128／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1〜19	ファイア	サンダー	ブリザド	ケアル	ポーション×1	ポーション×1	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×1	ポーション×1	ポーション×1	ポーション×1	[illegible]
20〜29	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	ケアルラ	ポーション×1	ポーション×1	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×1	ポーション×1	ポーション×2	ポーション×2	[illegible]
30〜100	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	ケアルガ	ポーション×1	ハイポーション×1	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×1	ハイポーション×1	ハイポーション×1	ハイポーション×1	[illegible]

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
HP回復	HP回復	HP回復	ふつう

035 **エスタ兵（ターミネーター）** HP 163～7950 EXP 30(+3) AP 1



エスタの高度な科学文明が生んだサイボーク戦士。レベルが高くなると、グラビデやデスといった強力な魔法を使用するようになる。こちらのHPを強制的に1にする防御力無視の単体攻撃「ソウルクラッシュ」は、セントラ発掘現場における最後の強制バトルでのみ使用。

特殊攻撃

- ●デス（LV30～100） ●ブリザラ（LV1～19）
- ●グラビデ（LV20～29） ○格闘
- ●ショットガン ●ソウルクラッシュ
- ●ソードブーメラン

おもな出現場所

- ●セントラ発掘現場（ラグナ編）
- ●エスタ・魔法研究所（ラグナ編）

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	163	6	44	6	31	6	0
10	345	21	44	16	35	10	1
20	670	35	44	31	41	14	1
30	1125	49	44	44	46	16	2
40	1710	63	45	57	52	22	2
50	2425	76	45	69	57	26	3
60	3270	69	45	62	63	30	3
70	4245	102	46	94	68	34	4
80	5350	115	46	107	74	38	4
90	6585	126	46	119	79	42	5
100	7950	140	47	131	65	46	6

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	2	1	0	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	1	80	100	×	×	×	×	90	20	100	100	×	10	×	×	×	×	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝157／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝128／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	ファイア	サンダー	ブリザド	—	ポーション×2	フェニックスの尾×1	テント×1	コテージ×1	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×1
20～29	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	—	ポーション×2	フェニックスの尾×1	テント×1	コテージ×1	フェニックスの尾×1	フェニックスの尾×2	フェニックスの尾×2	フェニックスの尾×2
30～100	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	—	ポーション×2	ハイポーション×1	テント×1	コテージ×1	フェニックスの尾×2	フェニックスの尾×2	フェニックスの尾×2	フェニックスの尾×2

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
HP回復	HP回復	HP回復	ふつう

036 **ゲスパー** HP 525～14900 EXP 32(+8) AP 2



エスタ軍の対人兵器。ただし、制御機能に問題があり、敵味方関係なく攻撃してしまう。狙った相手をバトルから消し去る単体攻撃「デジョネーター」は、回避、防御ともに不可能（そのバトル中は復帰できず、バトル終了後は戦闘不能状態になる）。

特殊攻撃

- ●ケアル ●プロテス
- ●シェル ●スロウ
- ●サイレス ●バーサク
- ●ブライン ●コンフュ
- ●レビテト ●テレキネシス
- ●デジョネーター（LV20～100）

おもな出現場所

- ●セントラ発掘現場（ラグナ編）
- ●ルナティックパンドラ研究所（ラグナ編）

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	525	6	10	51	60	4	3
10	860	16	10	62	61	7	3
20	1460	26	11	75	62	9	4
30	2300	37	12	87	63	12	4
40	3380	48	13	100	64	14	4
50	4700	58	14	112	65	17	5
60	6260	69	15	124	66	19	5
70	8060	79	15	135	67	22	5
80	10100	89	16	147	66	24	6
90	12380	99	17	158	69	27	6
100	14900	109	16	169	70	29	6

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	2	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
10	80	70	80	80	60	70	80	100	90	50	100	100	80	70	100	60	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝192／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝128／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	176／256	51／256	15／256	12／256
1～19	シェル	プロテス	—	—	ブラックホール×1	魔石のかけら×4	万能薬×1	万能薬×1	ブラックホール×1	ブラックホール×1	ブラックホール×1	ブラックホール×1
20～29	シェル	プロテス	レビテト	—	ブラックホール×2	ブラックホール×1	万能薬×2	万能薬×2	ブラックホール×2	ブラックホール×2	ブラックホール×2	ブラックホール×2
30～100	シェル	プロテス	コンフュ	レビテト	ブラックホール×1	魔導石×4	万能薬×2	万能薬×4	ブラックホール×2	ブラックホール×2	ブラックホール×2	ブラックホール×2

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
ゲスパー	ゲスパー	シュメルケ

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
HP回復	HP回復	HP回復	やわらか

037 インビンシブル

HP 531～18500 / EXP 80(+20) / AP 3 / 飛行タイプ



エスタ軍の無人兵器。自分の残りHPが減ってくると、ビームを乱反射させてダメージを与える『リフレクトビーム』を多用するようになる。LV20以上のインビンシブルからは、レーザーキャノン（キスティスに青魔法『ホーミングレーザー』を覚えさせられる）を入手可能。

特殊攻撃

- デスペル（LV30～100）
- プロテス（LV20～100）
- シェル（LV20～100）
- ヘイスト（LV20～100）
- ストップ（LV30～100）
- スリプル（LV30～100）
- リフレクトビーム
- ビームレーザー（LV20～100）

おもな出現場所

- セントラ発掘現場（ラグナ編）
- ルナティックパンドラ研究所（ラグナ編

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	素早さ	回避
1	531	9	130	10	120	3	4
10	950	22	130	26	121	5	5
20	1700	36	130	44	122	7	6
30	2750	50	130	62	123	8	7
40	4100	63	130	79	125	10	7
50	5750	77	130	97	126	11	8
60	7700	90	130	114	127	13	9
70	9950	103	130	131	128	15	10
80	12500	116	130	149	130	17	11
90	15350	128	130	166	131	18	12
100	18500	141	131	182	132	20	12

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1.5	×	0	1	1	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
×	×	×	×	×	×	×	×	100	90	50	×	100	×	×	×	×	×	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝128／256） 178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率＝128／256） 178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	デスペル	—	—	—	魔石のかけら×4	魔石のかけら×4	魔石のかけら×8	魔石のかけら×8	ダイナモ石×1	ダイナモ石×2	ダイナモ石×	ダイナモ石
20～29	デスペル	ストップ	—	—	魔石×4	魔石×4	魔石×8	レーザーキャノン×1	ダイナモ石×2	ダイナモ石×2	ダイナモ石×2	ダイナモ石
30～100	デスペル	ストップ	メルトン	—	魔導石×4	魔導石×4	レーザーキャノン×1	レーザーキャノン×1	レーザーキャノン×1	レーザーキャノン×1	レーザーキャノン×	レーザーキャ

入手可能カード

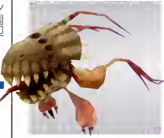
落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
インビンシブル	インビンシブル	アルテマウェポン

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
変化なし	変化なし	ダメージ（小）＋毒	機械

038 ブラットソウル

HP 510～6500 / EXP 15(+5) / AP 1 / [illegible]/アンデッドタイプ



身体につまったガスの力で浮遊しているモンスター。レベルが上がると、ゾンビーや「死霊の息」でこちらをゾンビ状態にしてから、回復魔法でダメージを与えてくる。弱点は炎と聖属性の攻撃。ステータス変化を引き起こす各魔法にも要注意だ。

特殊攻撃

- ケアルラ（LV20～100）
- ケアルガ（LV20～100）
- リジェネ（LV20～100）
- ゾンビー（LV20～100）
- デスペル（LV20～100）
- サイレス（LV20～100）
- バーサク（LV1～19）
- ブライン
- スリプル
- 死霊の息
- ディジーズブレス（LV20～100）

おもな出現場所

- ガルバディア・モンテローザ高原
- ウィンヒル・ウィンヒル丘陵

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	素早さ	回避
1	510	4	7	10	150	8	1
10	650	10	11	21	153	9	1
20	900	16	17	32	156	11	1
30	1250	23	22	44	160	12	1
40	1700	28	28	55	163	13	2
50	2250	34	34	66	166	14	2
60	2900	39	39	77	170	16	3
70	3650	45	45	88	173	17	3
80	4500	49	51	98	176	18	4
90	5450	54	56	109	180	19	4
100	6500	58	62	119	183	21	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
2	1	1	×	0.5	1	1	3

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
100	×	×	×	×	×	×	80	100	90	×	30	×	80	×	×	60	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝192／256） 178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率＝128／256） 178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	ゾンビー	レビテト	—	—	魔石のかけら×1	ゾンビパウダー×1	魔石のかけら×1	魔石のかけら×1	ゾンビパウダー×1	ゾンビパウダー×	ゾンビパウダー×	[illegible]
20～29	ゾンビー	レビテト	サイレス	—	ゾンビパウダー×1	ゾンビパウダー×1	魔石のかけら×2	魔石のかけら×2	ゾンビパウダー×2	ゾンビパウダー×2	ゾンビパウダー×2	[illegible]
30～100	ゾンビー	レビテト	サイレス	デスペル	ゾンビパウダー×2	ゾンビパウダー×2	魔石×4	魔石×4	ゾンビパウダー×4	ゾンビパウダー×4	ゾンビパウダー×4	ゾンビパウダー

入手可能カード

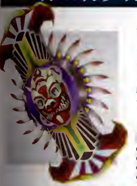
落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
ブラットソウル	ブラットソウル	アバトン

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
ダメージ（小）＋ゾンビ	ダメージ（小）＋ゾンビ	ダメージ（小）＋ゾンビ	やわらか

039 ベルヘルメルヘル

HP 369～5760 EXP 10(+6) AP 2 飛行タイプ



怒っているときは通常攻撃、笑っているときは攻撃魔法＆ステータス変化を引き起こす魔法で攻撃してくる。怒っているときに通常攻撃を加えると「回転スライス」、笑っているときに魔法攻撃を加えると「反撃メーザーアイ」をカウンター攻撃として使ってくるので注意。

特殊攻撃

- サンダー(LV1～19)
- サンダラ(LV20～29)
- サンダガ(LV30～100)
- バーサク(LV30～100)
- スリプル(LV1～19)
- コンフュ(LV20～29)
- 回転スライス
- 反撃メーザーアイ

おもな出現場所

- ガルバディア・モンテローザ高原、ロラバルーザ渓谷
- アルティミシア城

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	369	4	30	5	10	10	0
10	495	14	30	14	11	12	0
20	720	25	30	23	12	13	1
30	1035	36	30	33	13	15	1
40	1440	46	31	42	15	17	2
50	1935	57	31	51	16	18	2
60	2520	67	31	60	17	20	3
70	3195	77	32	69	18	22	3
80	3960	87	32	78	20	23	4
90	4815	97	32	87	21	25	4
100	5760	106	33	95	22	27	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	0.5	×	1	1	1	2

ステータス攻撃が成功する基本確率

[illegible]	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
[illegible]	80	70	80	80	×	70	×	×	90	50	100	100	80	70	×	×	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝152／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝128／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	スリプル	サンダー	—	—	魔石のかけら×1	ノコギリの刃×1	ノコギリの刃×1	魔石のかけら×1	ノコギリの刃×1	ノコギリの刃×1	ノコギリの刃×1	ノコギリの刃×1
20～29	バーサク	サンダラ	—	—	魔石×1	ノコギリの刃×2	ノコギリの刃×1	魔石×2	ノコギリの刃×2	ノコギリの刃×2	ノコギリの刃×2	ノコギリの刃×2
30～100	コンフュ	サンダガ	—	—	魔導石×3	ノコギリの刃×4	ノコギリの刃×6	レーザーキャノン×1	ノコギリの刃×6	ノコギリの刃×6	ノコギリの刃×6	ノコギリの刃×6

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
[illegible]ルヘル	ベルヘルメルヘル	トライエッジ

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
ダメージ(小)＋暗闇	ダメージ(小)＋暗闇	ダメージ(小)＋暗闇	機械

040 フォカロル

HP 215～9200 EXP 60(+10) AP 1 —



フォカロル（小）同様、地中に身を隠しているときは体力と精神が表内の数値の3倍になっており、なんらかの攻撃（サポート魔法や、魔法をドローする行為も含む）を加えると、反応して姿を現す。基本的な能力はフォカロル（小）と同じ。まれに全体攻撃の『砂嵐』を使用してくるが、ダメージはシェルで半減することが可能だ。

特殊攻撃

- 砂嵐

おもな出現場所

- ガルバディア大平原（海岸）
- ガルバディア・ディンゴー砂漠

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	215	6	40	36	58	3	5
10	425	16	43	50	80	5	6
20	800	27	46	65	62	7	7
30	1325	38	50	80	64	8	8
40	2000	49	53	95	66	10	9
50	2825	59	56	110	68	11	10
60	3800	70	60	124	70	13	11
70	4925	80	63	138	72	15	12
80	6200	90	66	153	74	17	13
90	7625	100	70	167	76	18	14
100	9200	110	73	181	78	20	15

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
0.8	1	2	2.5	1	1	−1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

[illegible]	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
[illegible]	50	70	80	80	60	70	×	100	90	50	100	100	80	70	×	80	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝192／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝128／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	ブリザド	スリプル	ライブラ	—	サカナのヒレ×3	水の結晶×1	水の結晶×2	サカナのヒレ×8	水の結晶×1	水の結晶×1	水の結晶×1	水の結晶×1
20～29	ブリザラ	スリプル	ライブラ	—	サカナのヒレ×6	水の結晶×2	水の結晶×4	サカナのヒレ×8	水の結晶×4	水の結晶×4	水の結晶×4	水の結晶×4
[illegible]	ブリザガ	ライブラ	ウォータ	—	サカナのヒレ×[illegible]	水の結晶×4	水の結晶×4	水の結晶×8	水の結晶×8	水の結晶×8	水の結晶×8	水の結晶×8

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
[illegible]カロル	フォカロル	トンベリキング

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
HP全回復	HP全回復	HP全回復	ふつう

6

名もなき王の墓

MONSTER

041 エサンスーシ

HP 731〜18700
EXP 80(+15)
AP 3



硬質のコウラを持つアルマジロのようなモンスター。巨体を小さな足で支えているため、通常攻撃を受けると、その衝撃でときおり転んでしまう（転んでいるあいだは行動不能で、体力も低下）。全体攻撃「地震」は見た目に反して魔法攻撃あつかいなので、シェルが有効なほか、こちらがレビテト状態なら完全に無効化することも可能だ。

特殊攻撃

- ●突進
- ●地震（LV20〜100）

おもな出現場所

- ●名もなき王の墓

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	幸運
1	731	12	120	1	4	4	1
10	1150	23	120	10	5	5	1
20	1900	34	121	18	6	6	1
30	2950	45	122	27	7	7	1
40	4300	56	123	35	9	9	2
50	5950	87	124	43	10	9	2
60	7900	77	125	50	11	10	3
70	10150	87	125	58	12	11	3
80	12700	97	126	65	14	12	3
90	15550	107	127	72	15	13	4
100	18700	116	128	79	16	14	4

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
70	80	70	80	80	60	70	80	100	90	0	100	100	80	70	100	×	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝128／256） 178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率＝128／256） 178／256	51／256	15／256	12／256
1〜19	プロテス	—	—	—	魔石のかけら×2	とがった爪×1	とがった爪×1	とがった爪×2	カメのこうら×1	カメのこうら×1	カメのこうら×1	[illegible]
20〜29	プロテス	シェル	—	—	魔石×3	とがった爪×2	とがった爪×2	カメのこうら×2	カメのこうら×2	カメのこうら×2	[illegible]	[illegible]
30〜100	プロテス	シェル	クエイク	—	カメのこうら×1	とがった爪×2	とがった爪×3	カメのこうら×2	カメのこうら×3	カメのこうら×3	カメのこうら×3	[illegible]

入手可能カード

落とすカード	カード「使用時」	カード「使用時」レア
エサンスーシ	エサンスーシ	カトブレパス

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
HP全回復	HP全回復	HP全回復	ふつう

042 プリヌラ

HP 246〜3840
EXP 40(+8)
AP 3



半液体状の生物で、個体ごとに異なる弱点を持つ。LV1〜19は炎、冷気、雷のいずれか、LV20〜29は炎、冷気、雷、地、毒、風のいずれか、LV30以上は全属性のいずれかが弱点（ダメージ倍率は7）。なお、バラムガーデン・MD層に出現するプリヌラは、つねに炎属性が弱点となっている。

特殊攻撃

- ●ケアル（LV1〜19）
- ●ケアルラ（LV20〜29）
- ●ケアルガ（LV30〜100）
- ●エスナ
- ●スロウ（LV1〜19）
- ●ストップ（LV30〜100）
- ●サイレス
- ●バーサク
- ●へたべた（LV20〜100）

おもな出現場所

- ●名もなき王の墓
- ●バラムガーデン・MD層

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	幸運
1	246	8	240	9	170	6	0
10	330	15	240	23	171	6	1
20	480	22	241	38	172	7	2
30	690	29	241	53	173	7	3
40	960	36	242	67	174	7	4
50	1290	43	242	82	175	8	5
60	1680	49	243	96	176	8	6
70	2130	56	243	111	177	9	7
80	2640	82	244	125	178	9	8
90	3210	68	244	139	180	9	9
100	3840	74	245	153	181	10	10

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
70	80	80	80	80	60	70	100	100	90	50	100	100	80	70	×	40	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝192／256） 178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率＝128／256） 178／256	51／256	15／256	12／256
1〜19	シェル	—	—	—	魔石のかけら×2	魔石のかけら×4	魔石のかけら×6	ルーンの腕輪×1	魔石のかけら×2	魔石のかけら×4	ルーンの腕輪×1	[illegible]
20〜29	シェル	ブライン	バーサク	—	魔石×2	魔石×4	ルーンの腕輪×1	ルーンの腕輪×1	魔石×4	魔石×4	ルーンの腕輪×1	[illegible]
30〜100	シェル	リフレク	ブライン	コンフュ	魔導石×3	魔導石×5	ルーンの腕輪×1	ルーンの腕輪×1	魔導石×8	魔導石×8	ルーンの腕輪×1	[illegible]

入手可能カード

落とすカード	カード「使用時」	カード「使用時」レア
プリヌラ	プリヌラ	グラナルド

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
HP全回復	HP全回復	HP全回復	やわらか

043 ライフフォビドン

HP 221～22100　EXP 85(+15)　AP 4　アンデッドタイプ



戦いをもとめて、さまようアンデッド戦士。スリプルと低確率ながらストップが有効なので、それらで行動を封じつつダメージを与えていくといい。「居合いぬき」は受けた相手を一撃で戦闘不能状態にする単体攻撃だが、こちらが防御またはゾンビ状態であれば無効化できる。

特殊攻撃

- ●デス（LV20～100）　●スロウ（LV1～19）
- ●ストップ（LV20～100）　●スリプル（LV1～19）
- ●サイレス　●ブライン
- ●居合いぬき　●突き
- ●二刀流

おもな出現場所

- ●名もなき王の墓
- ●エスタ・グランディディエリの森

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	221	14	25	1	200	11	2
10	1400	28	26	14	201	15	4
20	2900	43	27	28	202	20	8
30	4600	59	28	41	203	25	7
40	6500	74	30	54	205	30	9
50	8600	89	31	68	206	35	10
60	10900	104	32	81	207	40	12
70	13400	119	33	94	208	45	14
80	16100	134	35	107	210	50	18
90	19000	149	36	120	211	55	17
100	22100	163	37	133	212	60	19

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
2	1	1	1	0	1	1	3

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
30	×	×	×	×	×	×	70	100	90	20	×	100	×	×	×	×	×	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256） 178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率＝128／256） 178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	ゾンビー	—	—	—	味方殺しの剣×1	死者の魂×1	ゾンビパウダー×1	ゾンビパウダー×2	死者の魂×1	死者の魂×1	死者の魂×1	死者の魂×1
20～29	ゾンビー	ブライン	ストップ	—	死者の魂×2	ゾンビパウダー×3	呪いの爪×1	呪いの爪×2	死者の魂×2	死者の魂×2	死者の魂×2	死者の魂×2
30～100	ゾンビー	ブライン	ストップ	デス	呪いの爪×2	ゾンビパウダー×5	呪いの爪×3	フォースの腕輪×1	死者の魂×3	死者の魂×3	死者の魂×3	死者の魂×3

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
ライフフォビドン	ライフフォビドン	ウルフラマイター

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
ダメージ(小)+ゾンビ	ダメージ(小)+ゾンビ	ダメージ(小)+ゾンビ	骨味

044 BOSS セクレト

HP 578～27218　EXP —　AP 20（→P.346）　—



名もなき王の墓に兄弟で住むG.F.。大地の力を得てHPを回復させる能力を持つが、これはセクレトにレビテトをかければ無効化することができる。「爆砕滅殺兄弟鉄球弾」はミノタウロス（→P.216）との連係攻撃で、セクレトひとりのときに使ってくることはない。最初のバトル時は、自分の残りHPが半分以下になると逃走する。

特殊攻撃

- ○回復
- ●爆砕滅殺兄弟鉄球弾

おもな出現場所

- ●名もなき王の墓

LVによる能力値の変化（上限：LV75）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	578	9	40	26	31	10	0
10	1625	28	40	38	35	15	1
20	3500	48	41	51	41	19	2
30	6125	68	41	64	46	24	2
40	9500	87	42	76	52	28	3
50	13625	107	42	89	57	32	4
60	18500	126	43	101	63	37	4
70	24125	145	43	114	68	41	5
75	27218	154	43	120	71	43	8
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	0	2	2	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	100	100	×	×	70	×	100	×	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256） 178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率＝0／256） 178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	シェル	プロテス	バーサク	レイズ	Gハイポーション×8	[illegible]	[illegible]	Gハイポーション×8	—	—	—	—
20～29	シェル	プロテス	バーサク	レイズ	Gハイポーション×8	Gハイポーション×8	Gハイポーション×8	Gハイポーション×8	—	—	—	—
30～75	シェル	プロテス	バーサク	レイズ	Gハイポーション×8	Gハイポーション×8	Gハイポーション×8	Gハイポーション×8	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～75	効果音
—	—	—	—

6

名もなき王の墓〜デリングシティ

MONSTER

045 BOSS ミノタウロス

HP 855〜36375 EXP — AP 20



セクレトの兄。HPをはじめ、ほとんどの面で弟を上まわる能力を持つ。「爆砕滅殺兄弟鉄球弾」は地属性の全体攻撃。こちらがレビテト状態なら完全に無効化できるが、レビテトを持っていない場合はシェルなどで代用するといい。相手をレビテト状態にすることで「回復」を無効化できる点はセクレトと同じ。

特殊攻撃

- ○回復
- ●なぎ払い
- ●爆砕滅殺兄弟鉄球弾

おもな出現場所

- ●名もなき王の墓

LVによる能力値の変化(上限:LV75)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	855	12	60	36	31	10	[illegible]
10	2250	35	61	48	40	15	[illegible]
20	4750	60	62	61	51	19	2
30	8250	85	63	74	61	24	2
40	12750	110	65	86	72	28	4
50	18250	134	66	99	82	32	4
60	24750	158	67	111	93	37	5
70	32250	162	68	124	103	41	6
75	36375	194	69	130	108	43	6
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	−1	2	2	[illegible]	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	100	100	×	×	50	×	100	×	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=255/256) 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム(盗める確率=0/256) 178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	シェル	プロテス	バーサク	ダブル	Gリターナー×8	Gリターナー×8	Gリターナー×8	Gリターナー×8	—	—	—	—
20〜29	シェル	プロテス	バーサク	ダブル	Gリターナー×8	Gリターナー×8	Gリターナー×8	Gリターナー×8	—	—	—	—
30〜75	シェル	プロテス	バーサク	ダブル	Gリターナー×8	Gリターナー×8	Gリターナー×8	Gリターナー×8	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
セクレト 100%	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜75	効果音
—	—	—	—

046 クリープス

HP 210〜6200 EXP 35(+8) AP 2



影のような身体を持つ正体不明のモンスター。精神の値の高さに反して体力が低く、物理攻撃にはきわめてモロいという特徴を持つ。雷属性の攻撃魔法を多用してくるので、こちらの属性防御率が低い場合は早めにサイレスなどで沈黙状態にしておこう。レベルの高低を問わず、レイズをドローできるのは魅力。

特殊攻撃

- ●サンダー(LV1〜19) ●サンダラ(LV1〜29)
- ●サンダガ(LV20〜100) ●プロテス
- ●ハートブレイク

おもな出現場所

- ●デリングシティ・地下水路
- ●ガルバディアガーデン(ガーデン交戦時)

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	210	6	3	7	171	25	30
10	350	13	3	16	175	26	31
20	600	20	4	26	180	28	32
30	950	26	4	35	185	28	33
40	1400	35	5	45	190	30	34
50	1950	42	5	55	195	31	35
60	2600	48	6	64	200	33	36
70	3350	55	6	73	205	34	37
80	4200	62	7	83	210	35	38
90	5150	68	8	92	215	36	39
100	6200	74	8	101	220	38	40

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	0	1	1	1	1	2.5

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
60	×	×	×	40	×	×	80	×	90	×	×	×	80	×	×	×	×	80	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=192/256) 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム(盗める確率=128/256) 178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	サンダー	レイズ	—	—	魔石のかけら×1	魔石のかけら×1	魔石のかけら×2	サンゴのかけら×1	サンゴのかけら×1	サンゴのかけら×1	サンゴの…	サンゴの…
20〜29	サンダラ	レイズ	—	—	呪いの爪×1	サンゴのかけら×1	ダイナモ石×1	ダイナモ石×1	サンゴのかけら×4	サンゴのかけら×4	サンゴのかけら×4	サンゴの…
30〜100	サンダガ	デス	レイズ	—	ダイナモ石×1	呪いの爪×1	ダイナモ石×2	呪いの爪×2	サンゴのかけら×8	サンゴのかけら×8	サンゴのかけら×8	サンゴのかけら×8

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
クリープス	クリープス	アントロ

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
—	—	—	—

047 グランデアーロ

HP 5213〜13000　EXP 80(+20)　AP 4



陸地でも活動できるように進化した水棲生物。セントラ大陸以外ではめったに会わないが、体力の値が高く、ジャンクションが整っていないうちは、かなりの苦戦を強いられる。沈黙のステータス変化を引き起こす『メルティンバブル』はさほど気にしなくてもいいが、通常攻撃の約2.5倍のダメージを与えてくる『パイルアーム』には注意。

特殊攻撃

- メルティンバブル
- パイルアーム

おもな出現場所

- デリングシティ・地下水路
- セントラ・セレンゲッティ平原

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	5213	8	150	2	2	3	0
10	5395	18	152	3	6	4	0
20	5720	28	155	5	12	5	1
30	6175	37	157	6	17	6	1
40	6760	47	160	7	23	7	1
50	7475	56	162	9	28	8	2
60	8320	65	165	10	34	9	2
70	9295	73	167	11	39	10	3
80	10400	81	170	12	45	11	3
90	11635	89	172	13	50	12	3
100	13000	97	175	13	56	13	4

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	2	2	1	1	1	0.5	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
[illegible]	80	70	×	80	60	70	80	100	90	50	100	100	80	70	100	60	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝128／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝128／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1〜19	ウォータ	エスナ	—	—	とがった爪×1	とがった爪×2	呪いの爪×1	水の結晶×1	とがった爪×2	とがった爪×2	とがった爪×2	とがった爪×2
[illegible]	ウォータ	エスナ	—	—	とがった爪×3	とがった爪×4	呪いの爪×2	水の結晶×2	とがった爪×4	とがった爪×4	とがった爪×4	とがった爪×4
[illegible]	ウォータ	エスナ	レイズ	—	とがった爪×6	水の結晶×2	水の結晶×3	水の結晶×4	とがった爪×8	とがった爪×8	とがった爪×8	とがった爪×8

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
グランデアーロ	グランデアーロ	BGH251F2

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
HP全回復	HP全回復	HP全回復	ふつう

048 BOSS シュメルケ

HP 127〜1747　EXP —　AP 10



魔女に命を吹きこまれた、凱旋門の彫刻。バトル開始時からリフレク状態になっているが、これはG.F.カーバンクルをドローすれば解除することができる。『マグマブレス』は低確率だが石化中のステータス変化を引き起こす能力つき。『レゾナンス』はシュメルケが2体いるときのみ使う全体攻撃だ（ダメージはシェルなどで軽減可能）。

特殊攻撃

- マグマブレス
- レゾナンス

おもな出現場所

- デリングシティ・大統領官邸

LVによる能力値の変化（上限：LV19）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	127	14	52	10	10	3	0
10	755	21	70	17	15	6	0
19	1747	28	88	23	19	8	1
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
0	1	1	2	0	1	1	2.5

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	100	×	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝64／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1〜19	ケアル	エスナ	ブレイク	カーバンクル	G.Fターナー×4	G.Fターナー×4	G.Fターナー×4	G.Fターナー×4	G.Fターナー×6	G.Fターナー×6	G.Fターナー×6	G.Fターナー×6
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

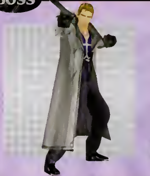
落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	—	—	効果音
—	—	—	—

049 BOSS サイファー(1回目)

HP 176〜1150　EXP —　AP —



物語中、何度も戦うことになるスコールのライバル的存在。1回目のバトルでは、スコールひとりで戦うことになるため、事前にきちんとジャンクションを行なっておこう。HP回復用の魔法やアイテムを持っていないときは、ケアルをドロー(はなつ)して回復すればOK。『ぶんどる』があるなら、英雄の薬を忘れずに盗んでおきたいところだ。

特殊攻撃

●ファイラ

おもな出現場所

●デリングシティ・凱旋門

LVによる能力値の変化(上限：LV20)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	176	18	82	14	121	5	[illegible]
10	525	23	97	35	129	8	3
20	1150	28	114	57	139	10	4
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1.5	1	1	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	ダブル…
×	×	×	×	×	×	×	20	100	90	×	100	100	×	×	×	×	100	×	[illegible]

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=0/256) 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム(盗める確率=16/256) 178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	ファイア	ケアル	レイズ	—	—	—	—	—	英雄の薬×1	英雄の薬×1	英雄の薬×1	[illegible]
20	ファイラ	ケアルラ	レイズ	—	—	—	—	—	英雄の薬×1	英雄の薬×1	英雄の薬×1	英雄の薬[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20	—	効果音
—	—	—	—

050 BOSS イデア(1回目)

HP 1300〜7000　EXP —　AP 20



大国ガルバディアを支配下に置く魔女。バトル中は、つねにパーティーの誰かをリフレク(またはシェル)状態にしておくといい。魔法に対する防御面を強化できるのはもちろん、こちらがサポート魔法を使っているとイデアはそれをデスペルで解除しようとしてくるので、そのスキに攻撃することが可能だ。

特殊攻撃

●ファイガ
●ブリザガ
●サンダガ
●デスペル
●プロテス
●シェル
●アストラル・パンチ

おもな出現場所

●デリングシティ・凱旋門

LVによる能力値の変化(上限：LV20)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	1300	3	16	45	76	6	[illegible]
10	4000	11	25	50	84	15	[illegible]
20	7000	19	35	55	94	24	2
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	ダブル…
×	×	×	×	×	×	×	×	100	×	×	100	×	×	×	×	×	×	×	×

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=0/256) 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム(盗める確率=32/256) 178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	ケアルラ	デスペル	レイズ	ダブル	—	—	—	—	エリクサー×1	エリクサー×1	エリクサー×1	[illegible]
20	ケアルラ	デスペル	レイズ	ダブル	—	—	—	—	エリクサー×1	エリクサー×1	エリクサー×1	エリクサー×1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20	—	効果音
—	—	—	—

051 警備員

HP 45〜3040 / EXP 20(+3) / AP 1



収容所の警備員。基本的な能力値はガルバディア兵(→P.198)と同じだが、攻撃魔法のかわりにスリプルを使う点が異なる。思わぬ苦戦を強いられることもあるので、ほかのモンスターと同時に出現したときは先に倒しておいたほうが無難。ブラインで暗闇状態にする戦法も有効だが、その場合はサイレスで魔法を封じておくことも忘れずに。

特殊攻撃

●スリプル

おもな出現場所

●ガルバディアD地区収容所

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	45	3	1	1	2	5	0
10	115	11	2	8	3	6	1
20	240	18	3	16	4	6	2
30	415	26	4	24	5	7	3
40	640	33	6	31	7	8	3
50	915	40	7	39	8	9	4
60	1240	47	8	46	9	9	5
70	1615	54	9	54	10	10	6
80	2040	61	11	61	12	11	7
90	2515	67	12	68	13	11	8
100	3040	73	13	75	14	12	8

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	2	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
[illegible]	80	70	80	80	60	70	80	100	90	50	100	100	80	70	100	60	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝192／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝192／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1〜19	スリプル	サイレス	ブライン	ケアル	ポーション×1	フェニックスの尾×1	万能薬×1	万能薬×1	ポーション×1	フェニックスの尾×1	万能薬×1	万能薬×1
20〜29	スリプル	サイレス	ブライン	ケアルラ	ポーション×1	フェニックスの尾×1	万能薬×1	万能薬×1	ポーション×1	フェニックスの尾×1	万能薬×1	万能薬×1
30〜100	スリプル	サイレス	ブライン	ケアルガ	ポーション×1	フェニックスの尾×1	万能薬×1	万能薬×1	ポーション×1	フェニックスの尾×1	万能薬×1	万能薬×1

入手可能カード

落とすカード	カード 使用時	カード 使用時(レア)
		—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
HP回復	HP回復	HP回復	ふつう

052 GIM47N

HP 310〜6300 / EXP 30(+5) / AP 3



兵士を支援する目的で開発された、ガルバディア軍の旧型戦闘マシン。レベルが上がると、リフレクや全体攻撃「チェーン・ガン」を使いはじめる。ガルバディアD地区収容所では比較的多く出現するモンスターなので、弱点である雷or水属性の攻撃魔法を属性攻撃にジャンクションしておきたい。

特殊攻撃

●リフレク(LV30〜100)
●スナイプ・レーザー
●チェーン・ガン(LV20〜100)

おもな出現場所

●ガルバディアD地区収容所
●F.H.

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	310	11	40	2	6	2	0
10	450	21	40	3	7	3	1
20	700	32	41	5	8	3	1
30	1050	43	41	6	9	4	2
40	1500	53	42	7	11	5	3
50	2050	62	43	9	12	5	3
60	2700	71	43	10	13	8	4
70	3450	80	44	11	14	6	4
80	4300	88	45	12	16	7	5
90	5250	95	45	13	17	8	6
100	6300	102	46	13	18	8	6

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1.5	1.5	0	1	2	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	60	×	50	×	40	100	90	50	×	100	×	×	×	60	×	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝192／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝128／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1〜19	ケアル	エスナ	—	—	鉄球×1	ネジ×4	鉄パイプ×1	鉄パイプ×1	鉄球×2	鉄球×2	鉄球×2	鉄球×2
20〜29	エスナ	レイズ	—	—	鉄球×2	ネジ×8	鉄パイプ×1	ダイナモ石×2	鉄球×3	鉄球×3	鉄球×3	鉄球×3
30〜100	ケアルガ	エスナ	レイズ	—	鉄球×4	ネジ×8	ダイナモ石×3	ダイナモ石×1	鉄球×6	鉄球×6	鉄球×6	鉄球×6

入手可能カード

落とすカード	カード 使用時	カード 使用時 レア
GIM47N	GIM47N	オイルシッパー

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
変化なし	変化なし	ダメージ(小)＋毒	機械

6 MONSTER ガルバディアD地区収容所

053 GIM52A

HP 1431～19400
EXP 30(+8)　AP 3



ガルバディア軍の歩兵支援兵器。おもに雷属性の魔法と「マイクロミサイル」でパーティーを攻撃してくる。後者はこちらの残りHPを半分にする割合ダメージの特殊攻撃。エリート兵と同時に出現した場合は、魔法でオーラ状態（力と魔力の値が表内数値の2倍に増加）になることもあるので注意しよう。

特殊攻撃

- サンダラ（LV1～29）
- サンダガ（LV30～100）
- マイクロミサイル
- レイ・ボム（LV20～100）

おもな出現場所

- ガルバディアD地区収容所
- ルナティックパンドラ（1回目）

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	1431	13	3	5	120	5	[illegible]
10	1850	26	12	15	121	6	[illegible]
20	2600	39	22	26	122	8	[illegible]
30	3650	53	32	37	123	9	[illegible]
40	5000	66	43	47	125	10	[illegible]
50	6650	79	53	57	126	11	[illegible]
60	8600	91	63	67	127	13	[illegible]
70	10850	104	73	77	128	14	[illegible]
80	13400	116	84	86	130	15	[illegible]
90	16250	128	94	95	131	16	[illegible]
100	19400	140	104	104	132	18	[illegible]

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1.5	1.5	0	1	1.5	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	100	90	50	×	×	×	×	×	×	×	80	10[illegible]

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝192/256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率＝[illegible]） 178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	ヘイスト	スロウ	—	—	ネジ×4	ミサイル×1	風車×1	燃料×2	ミサイル×1	ミサイル×1	ミサイル×1	ミサイル[illegible]
20～29	ヘイスト	スロウ	デスペル	—	ネジ×8	ミサイル×1	風車×1	燃料×6	ミサイル×1	ミサイル×1	ミサイル×1	ミサイル×
30～100	ヘイスト	スロウ	エスナ	デスペル	ミサイル×2	燃料×3	風車×2	燃料×6	ミサイル×2	ミサイル×2	ミサイル×2	ミサイル×2

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
変化なし	変化なし	ダメージ(小)＋毒	機械

054 BOSS ビッグス（2回目）

HP 1467～2235
EXP —　AP 10



各種攻撃に加え、ヘイスト、スロウといったサポート魔法も多用してくる。とは言え、ウェッジ（→P.221）からリフレクをドローし、相手とこちらの全員をリフレク状態にしておけば、サンダラとスロウは相手側へ、ケアルと有利なステータス変化を引き起こす魔法はこちら側へかかるため、まず負けない。

特殊攻撃

- ケアル
- リジェネ
- サンダラ
- ヘイスト
- スロウ
- ラリアート

おもな出現場所

- ガルバディアD地区収容所

LVによる能力値の変化（上限：LV22）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	1467	6	31	9	45	6	[illegible]
10	1705	22	37	24	49	7	3
20	2130	38	44	41	54	7	4
22	2235	41	45	44	55	6	4
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	[illegible]	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	80	×	80	80	×	70	×	100	90	×	100	100	×	×	100	60	100	×	10[illegible]

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝2[illegible]/256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率＝64/256） 178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	ケアル	ヘイスト	スロウ	リジェネ	エリクサー×3	エリクサー×3	エリクサー×1	エリクサー×3	復活の指輪[illegible]	復活の指輪[illegible]	復活の指輪[illegible]	[illegible]
20～22	ケアルラ	ヘイスト	スロウ	リジェネ	エリクサー×3	エリクサー×3	エリクサー×3	エリクサー×3	復活の指輪×1	復活の指輪×1	復活の指輪×1	復活の指輪[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

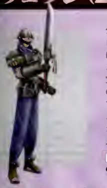
LV1～19	LV20～22	—	効果音
—	—	—	—

6

MONSTER ガルバディアD地区収容所

055 BOSS ウェッジ(2回目)

HP 1416～2139　EXP ―　AP ―



1回目(→P.201)と異なり、自分の残りHPが少なくなると「キレる」という特徴を持つ(以降は力と早さが少し上昇)。ジャンクション用の魔法としても重宝するリフレクをドローできるので、可能なかぎりストックしておきたい。ちなみに、ビッグスまたはウェッジにコンフュをかけると、専用のメッセージが見られる(→P.339)。

特殊攻撃

- ファイア

おもな出現場所

- ガルバディアD地区収容所

LVによる能力値の変化(上限:LV22)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	1416	7	23	4	33	5	1
10	1640	18	29	14	37	8	2
20	2040	30	36	26	42	6	2
22	2139	32	37	28	43	7	3
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死系	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	80	×	80	80	×	70	×	100	90	×	100	100	×	×	100	60	100	×	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=255/256) 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム(盗める確率=64/256) 178/256	51/256	15/256	12/256
1~19	ファイア	シェル	プロテス	リフレク	万能薬×8	万能薬×8	万能薬×8	万能薬×8	ちからたすき×1	ちからたすき×1	ちからたすき×1	ちからたすき×1
20~22	ファイラ	シェル	プロテス	リフレク	万能薬×8	万能薬×8	万能薬×8	万能薬×8	ちからたすき×1	ちからたすき×1	ちからたすき×1	ちからたすき×1
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
―	―	―

「食べる」の効果

LV1~19	LV20~22	―	効果音
―	―	―	―

056 コマンド兵

HP 217～10400　EXP 30(+5)　AP 1



ミサイル基地を警備しているガルバディア軍の兵士。おそれるような敵ではないが、自分の残りHPが少なくなると「ポーション」(=HP回復)を使ってくる。コンフュをドロー(ストック)するつもりがなければ、パーティーの攻撃を集中させるか、ダメージの大きい攻撃で一気に倒してしまおう。

特殊攻撃

- ブリザラ
- ポーション
- 万能薬

おもな出現場所

- ガルバディア軍ミサイル基地

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	217	7	23	4	32	4	0
10	455	18	29	13	32	5	1
20	880	30	36	23	32	5	2
30	1475	41	43	34	33	8	3
40	2240	52	50	44	33	7	3
50	3175	63	57	54	33	8	4
60	4280	74	64	63	34	8	5
70	5555	84	71	73	34	9	6
80	7000	94	78	83	34	10	7
90	8615	104	85	92	35	10	8
100	10400	114	92	101	35	11	8

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死系	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	80	×	80	80	×	×	80	100	90	×	100	100	×	×	100	×	100	×	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=192/256) 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム(盗める確率=128/256) 178/256	51/256	15/256	12/256
1~19	ブリザド	サイレス	コンフュ	―	ポーション×1	ポーション×1	通常弾×8	フェニックスの尾×1	ハイポーション×1	ハイポーション×1	ハイポーション×8	ハイポーション×1
20~29	ブリザラ	サイレス	コンフュ	―	ポーション×1	ポーション×1	通常弾×8	フェニックスの尾×1	ハイポーション×1	ハイポーション×1	ハイポーション×8	ハイポーション×1
30~100	ブリザガ	サイレス	コンフュ	―	ポーション×1	ポーション×1	通常弾×8	フェニックスの尾×1	ハイポーション×1	ハイポーション×1	ハイポーション×8	ハイポーション×1

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
―	―	―

「食べる」の効果

LV1~19	LV20~29	LV30~100	効果音
―	―	―	―

6

ガルバディア軍ミサイル基地

MONSTER

057 コマンドリーダー

HP 806〜4400
EXP 30(+5)　AP 2



コマンド兵部隊の隊長。バトル開始直後からコンフュを多用してくるため、混乱状態の防御率が低い場合は、リフレク(所持していなければドロー)やG.F.カーバンクルの召喚魔法を併用して戦うといい。サイレスも有効なので、それを使って沈黙状態にしてしまうのも手だ。

特殊攻撃

- ケアルラ
- サンダラ
- プロテス
- シェル
- コンフュ
- 万能薬
- ラリアート

おもな出現場所

- ガルバディア軍ミサイル基地

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	素早さ	回避
1	806	6	31	9	45	6	[illegible]
10	890	22	37	24	49	7	3
20	1040	38	44	41	54	7	4
30	1250	54	51	57	60	8	5
40	1520	70	58	74	65	9	5
50	1850	86	65	90	70	10	6
60	2240	102	72	106	76	10	7
70	2690	118	79	122	81	11	8
80	3200	133	86	138	86	12	[illegible]
90	3770	148	93	154	92	12	[illegible]
100	4400	163	100	170	97	13	[illegible]

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1.5	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	80	100	×	×	80	100	90	×	100	100	×	×	100	×	100	×	[illegible]

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=192/256) 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム(盗める確率=[illegible]/256) 178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	サンダー	コンフュ	スロウ	リフレク	ポーション×2	フェニックスの尾×[illegible]	散弾×8	コテージ×1	テント×1	テント×1	コテージ×1	[illegible]
20〜29	サンダラ	コンフュ	スロウ	リフレク	ポーション×1	フェニックスの尾×1	ハイポーション×1	コテージ×1	テント×1	テント×1	コテージ×1	[illegible]
30〜100	サンダガ	コンフュ	スロウ	リフレク	ポーション×3	ハイポーション×1	コテージ×1	コテージ×1	テント×1	テント×1	コテージ×1	[illegible]

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
—	—	—	—

058 SAM08G

HP 747〜27700
EXP 30(+5)　AP 4



ガルバディア軍の生み出した生体兵器。両肩に155mmキャノン砲、口内に60mmバルカン砲を装備している。『ためる』のあとにくり出す『ガトリング砲』を含め、使ってくる攻撃はすべて物理攻撃あつかい。ブラインやペインなどで暗闇状態にしてしまえば、すべての攻撃を無効化することが可能だ。

特殊攻撃

- ショルダーチャージ
- ガトリング砲
- キャノン砲
- ためる

おもな出現場所

- ガルバディア軍ミサイル基地
- F.H.
- ルナティックパンドラ(1回目)

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	素早さ	回避
1	747	9	25	8	15	8	[illegible]
10	1375	23	27	14	15	9	1
20	2500	37	30	20	15	9	1
30	4075	51	32	26	16	10	2
40	6100	64	35	32	16	10	3
50	8575	77	37	37	17	11	4
60	11500	89	40	42	17	11	4
70	14875	101	42	47	17	12	5
80	18700	112	45	52	18	12	6
90	22975	123	47	57	18	13	6
100	27700	133	50	61	19	13	7

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1.3	1	2	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	80	70	80	30	×	×	×	100	90	50	×	100	60	×	×	×	×	80	[illegible]

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=192/256) 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム(盗める確率=128/[illegible]) 178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	シェル	プロテス	—	—	隕石のかけら×2	牙式連発銃×1	竜のウロコ×1	竜の牙×1	牙式連発銃×1	牙式連発銃×1	牙式連発銃×[illegible]	[illegible]
20〜29	シェル	プロテス	レイズ	—	竜のウロコ×1	牙式連発銃×1	竜の牙×1	竜の牙×1	牙式連発銃×1	牙式連発銃×1	牙式連発銃×[illegible]	[illegible]
30〜100	シェル	プロテス	リフレク	レイズ	竜のウロコ×2	牙式連発銃×2	竜の牙×2	竜の牙×2	牙式連発銃×3	牙式連発銃×3	牙式連発銃×4	[illegible]

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
SAM08G	SAM08G	X-ATM092

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
HP全回復	HP全回復	HP全回復	ふつう

059 BOSS

BGH251F2(1回目)

HP 4200～8400　EXP ―　AP 20 (→P.346)



X-ATM092と並ぶガルバディア軍の機動兵器。その防御力の高さからアイアン・クラッドの異名を持つ。特殊攻撃はいずれも単体攻撃で、ふだんは「ガトリングガン」のみだが、自分の残りHPが少なくなると攻撃力の高い「ビームキャノン」も使いはじめる。こまめにHPを回復しつつ、弱点である雷属性の攻撃でダメージを与えていこう。

特殊攻撃

○ガトリングガン
●ビームキャノン

おもな出現場所

●ガルバディア軍ミサイル基地

LVによる能力値の変化（上限：LV22）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	4200	40	52	65	130	7	0
10	6000	62	65	82	131	7	1
20	8000	87	80	101	132	7	3
22	8400	91	83	105	132	7	3
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1.5	1.5	0	1	1.5	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

[illegible]	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
[illegible]	[illegible]	×	50	×	×	×	×	100	90	×	100	100	×	×	×	×	×	×	×

入手可能魔法＆アイテム

※下記のテーブルとは別に、月刊武器6月号を100%の確率で落とす

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝0/256）				盗めるアイテム（盗める確率＝0/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	シェル	プロテス	ストップ	―	―	―	―	―	―	―	―	―
20～22	シェル	プロテス	ストップ	―	―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
―	―	―

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～22	―	効果音
―	―	―	―

060

トライフェイス

HP 6027～21600　EXP 130(+40)　AP 8



3つの頭を持つことから、その名がついたモンスター。全体攻撃「毒ガス」の効果はトライフェイスのレベルによって異なり、LV1～19のときは暗闇＋沈黙、LV20以上のときは毒＋混乱のステータス変化を引き起こす。「かじる」は、毒のステータス変化を引き起こす単体攻撃。ダメージも大きいので注意が必要だ。

特殊攻撃

●アシッド
●かじる
●毒ガス

おもな出現場所

●バラムガーデン・MD層
●ガルバディアガーデン（ガーデン交戦時）

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	6027	16	41	10	20	5	0
10	6390	31	45	33	20	8	0
20	7040	47	50	59	21	10	1
30	7950	62	56	84	21	13	1
40	9120	78	61	109	22	15	2
50	10550	93	67	134	22	18	2
60	12240	108	72	158	23	20	3
70	14190	122	77	182	23	23	3
80	16400	137	83	206	24	25	4
90	18870	151	88	230	25	28	4
100	21600	165	94	253	25	30	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
2.5	1	1	1	−1	1	1	3

ステータス攻撃が成功する基本確率

[illegible]	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
40	×	×	0	×	×	60	80	100	90	20	100	100	80	×	×	×	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255/256）				盗めるアイテム（盗める確率＝64/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	サイレス	ブライン	―	―	毒の粉×3	死者の魂×2	呪いの爪×2	呪いの爪×2	呪いの爪×1	呪いの爪×1	呪いの爪×2	呪いの爪×2
20～29	サイレス	ブライン	スロウ	バイオ	毒の粉×6	死者の魂×4	呪いの爪×2	呪いの爪×2	呪いの爪×2	呪いの爪×2	呪いの爪×3	呪いの爪×3
30～100	ストップ	バイオ	[illegible]	フレア	毒の粉×8	呪いの爪×8	星々のかけら×3	星々のかけら×5	呪いの爪×6	呪いの爪×6	呪いの爪×8	呪いの爪×8

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
トライフェイス	トライフェイス	アルテマウェポン

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
ダメージ(小)＋ゾンビ	ダメージ(小)＋ゾンビ	ダメージ(大)＋α	まずい

061 BOSS オイルシッパー

HP 2136〜15630 EXP 40(+10) AP 10



重油の海に潜む怪生物。「オイルショット」はひとりに暗闇、「ソニックウェーブ」はパーティー全員にカーズのステータス変化を引き起こす。「オイルブラスト」は割合ダメージのカウンター攻撃。なお、バラムガーデン・MD層に出現するオイルシッパーのみ、レベルに上限（最大LV26）が設定されている。

特殊攻撃

- オイルショット
- オイルブラスト
- ソニックウェーブ

おもな出現場所

- バラムガーデン・MD層
- アルティミシア城

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	2136	37	47	26	76	[illegible]	[illegible]
10	3120	55	60	38	80	[illegible]	[illegible]
20	4270	75	76	51	86	6	[illegible]
30	5480	95	91	64	91	6	[illegible]
40	6750	115	107	76	97	6	3
50	8080	135	122	89	102	6	4
60	9470	155	138	101	108	6	4
70	10920	174	153	113	113	6	5
80	12430	194	169	125	119	6	6
90	14000	213	184	137	124	6	6
100	15630	232	200	149	130	6	[illegible]

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
2	1	1	1	1	1	[illegible]	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	50	×	×	80	×	×	80	×	90	×	100	100	×	×	×	×	100	80	[illegible]

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255/256）				盗めるアイテム（盗める確率＝[illegible]）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	エスナ	ブライン	ケアル	コンフュ	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8	燃料×4	燃料×4	燃料×4	[illegible]
20〜29	エスナ	ブライン	ケアルラ	コンフュ	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8	燃料×4	燃料×4	燃料×4	[illegible]
30〜100	エスナ	ケアルガ	コンフュ	デスペル	魔導石×8	魔導石×8	オリハルコン×1	オリハルコン×2	燃料×8	燃料×8	オリハルコン×[illegible]	[illegible]

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
—	—	—	—

062 BOSS セルト・ヒサーリ

HP 2000 EXP — AP —



防御用シェルター。ノーグ（→P.226）を攻撃するには、まずこのシェルターを破壊しなければならない。攻撃能力を持たず、ノーグを守るだけの存在だが、やっかいなのは左右に配置された支援システム（→P.225）。力の値が高いキャラクターにセルト・ヒサーリを、残りふたりにサグトまたはソルト・ヒサーリを攻撃させる戦法で戦うといい。

特殊攻撃

なし

おもな出現場所

- バラムガーデン・マスタールーム

LVによる能力値の変化（上限：LV27）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	2000	1	150	1	171	56	[illegible]
10	2000	3	152	7	178	64	[illegible]
20	2000	4	155	13	186	73	1
27	2000	6	156	17	192	80	1
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	0.5	1	0	1	[illegible]	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	100	×	×

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝0/256）				盗めるアイテム（盗める確率＝[illegible]/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	ケアル	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20〜27	ケアルラ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

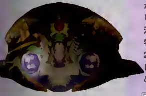
「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜27	—	効果音
—	—	—	—

063 BOSS

サグト・ヒサーリ

HP 57～2865　EXP —　AP —



セルト・ヒサーリの向かって左側にある支援システム。バトル開始直後は青色で、一定時間が経過するごとに黄→赤と変色していく。赤色になると攻撃魔法を使ってくるが、なんらかの物理攻撃を加えれば、色を1～2段階もどすことが可能。なお、自己修復機能を備えているため、破壊することはできない。

特殊攻撃

- ●ファイラ
- ●サンダラ
- ●トルネド
- ●バイオ

おもな出現場所

●バラムガーデン・マスタールーム

LVによる能力値の変化(上限：LV27)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	57	11	255	4	255	41	0
10	685	27	255	22	255	49	0
20	1810	43	255	42	255	58	1
27	2865	55	255	56	255	65	1
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
0	0	0	0	0	0	0	0

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
・	・	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	100	×	×

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝0/256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率＝128/256） 178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	サンダー	レイス	—	—	—	—	—	—	マジックアップ×1	マジックアップ×2	マジックアップ×3	マジックアップ×4
20～27	サンダラ	レイス	バイオ	—	—	—	—	—	マジックアップ×1	マジックアップ×2	マジックアップ×3	マジックアップ×4
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

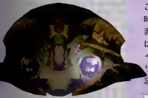
「食べる」の効果

LV1～19	LV20～27	—	効果音
—	—	—	—

064 BOSS

ソルト・ヒサーリ

HP 57～2865　EXP —　AP —



セルト・ヒサーリの向かって右側に配置されている支援システム。ステータス変化を引き起こす魔法を使用してくる。一定時間が経過するごとに変色し、赤色になると魔法を使う点などはサグト・ヒサーリと同じ。マインドアップ（サグト・ヒサーリはマジックアップ）×1～4は忘れずに盗んでおきたい。

特殊攻撃

- ●デスペル
- ●スロウ
- ●サイレス

おもな出現場所

●バラムガーデン・マスタールーム

LVによる能力値の変化(上限：LV27)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	57	11	255	4	255	21	0
10	685	27	255	22	255	29	0
20	1810	43	255	42	255	38	1
27	2865	55	255	56	255	45	1
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
0	0	0	0	0	0	0	0

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
・	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	100	×	×

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝0/256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率＝128/256） 178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	デスペル	コンフュ	スロウ	—	—	—	—	—	マインドアップ×1	マインドアップ×2	マインドアップ×3	マインドアップ×4
20～27	デスペル	コンフュ	スロウ	—	—	—	—	—	マインドアップ×1	マインドアップ×2	マインドアップ×3	マインドアップ×4
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～27	—	効果音
—	—	—	—

065 BOSS ノーグ

HP 4400〜12200　EXP —　AP 20



バラムガーデンのマスター。攻撃魔法や、ダメージの大きい物理攻撃「サイコブラスト」で攻撃してくるが、基本的にはセルト・ヒサーリの項に紹介した戦いかたでいい。なお、セルト・ヒサーリとは、ドローできる魔法や盗めるアイテムが異なる。なかでもG.F.リヴァイアサンはドローし忘れないように注意。

特殊攻撃

- ●ブリザラ
- ●ウォータ
- ●プロテス
- ●シェル
- ●スロウ
- ●サイレス
- ●サイコブラスト

おもな出現場所

●バラムガーデン・マスタールーム

LVによる能力値の変化(上限：LV27)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	素早さ	[illegible]
1	4400	17	4	52	11	5	[illegible]
10	7100	40	5	70	18	10	[illegible]
20	10100	66	7	91	25	14	[illegible]
27	12200	83	8	105	31	17	3
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	0	2	1	

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	90	×	×	×	×	×	×	×	100	×	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=255/256)				盗めるアイテム(盗める確率=64/256)			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	シェル	プロテス	エスナ	リヴァイアサン	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8	サークレット×1	サークレット×1	サークレット×1	[illegible]
20〜27	シェル	プロテス	エスナ	リヴァイアサン	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8	サークレット×1	サークレット×1	サークレット×1	サークレット[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜27	—	効果者
—	—	—	—

066 BOSS BGH251F2(2回目)

HP 5100〜7800　EXP —　AP 20



ミサイル基地を守っていた、ガルバディア軍の機動兵器。能力的には1回目(→P.223)を下まわるものの、こちらにひん死のキャラクターがいると、優先的に「ビームキャノン」で攻撃してくる。レイズやフェニックスの尾を使用する場合は、蘇生させた瞬間に「ビームキャノン」を受けて戦闘不能、ということもあり得るので気をつけたい。

特殊攻撃

- ○ガトリングガン
- ●ビームキャノン

おもな出現場所

●F.H.

LVによる能力値の変化(上限：LV28)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	素早さ	[illegible]
1	5100	27	52	14	130	20	0
10	6000	47	65	35	131	21	1
20	7000	69	80	57	132	22	3
28	7800	67	93	74	133	23	4
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1.5	1.5	0	1	2	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	50	×	×	×	×	100	90	×	100	100	×	×	×	×	×	×	×

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=255/256)				盗めるアイテム(盗める確率=32/256)			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	シェル	プロテス	ストップ	—	牙式連発銃×8	ミサイル×8	ミサイル×8	ミサイル×8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
20〜28	シェル	プロテス	ストップ	—	牙式連発銃×8	ミサイル×8	ミサイル×8	ミサイル×8	アダマンタイン[illegible]	アダマンタイン[illegible]	アダマン[illegible]	アダ[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

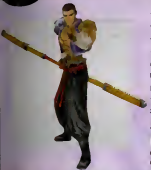
落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜28	—	効果者
—	—	—	—

067
BOSS
雷神（1回目）

HP 400～11600
EXP —
AP 10



バラムガーデン風紀委員。バラムでは2回戦うことになる（ホテルの外と中）。通常攻撃だけでもかなりのダメージを与えてくるが、ブラインが有効なので、早めに暗闇状態にしてしまうといい（ただし「秘技「雷神飛竜昇」」には無効）。バトルの状況や、こちらのパーティーのメンバーで行動パターンが変化するのは一見の価値あり（→P.348）。

特殊攻撃

- 秘技「雷神飛竜昇」
- ハイポーション

おもな出現場所

- バラム市街、ホテル

LVによる能力値の変化（上限：LV29）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	400	32	42	3	1	10	2
10	4000	50	57	13	3	12	3
20	8000	70	75	24	6	13	3
29	11600	88	91	34	8	15	3
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	−1	1	1.5	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	60	20	×	×	60	100	60	×	100	100	×	×	×	×	40	×	100

入手可能魔法＆アイテム

※ホテル内では下記のテーブルと別に、格闘王002を100%の確率で落とす

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝64／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	サンダー	サンダラ	シェル	プロテス	パワーアップ×1	パワーアップ×1	パワーアップ×1	パワーアップ×1	パワーアップ×2	パワーアップ×2	パワーアップ×2	パワーアップ×2
20～29	サンダー	サンダラ	シェル	プロテス	パワーアップ×1	パワーアップ×1	パワーアップ×1	パワーアップ×1	パワーアップ×2	パワーアップ×2	パワーアップ×2	パワーアップ×2
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	—	効果音
—	—	—	—

068
BOSS
風神（1回目）

HP 300～8700
EXP —
AP 10



バラムガーデン風紀委員。G.F.パンデモニウムをドローする前は風属性の魔法を、ドローしたあとは「斬」「砕」といった物理攻撃を使用してくる。「斬」のダメージはプロテスで半減可能。「砕」はこちらの残りHPを強制的に1にする効果があるので、受けた直後はHPの回復を手早く行ないたい。

特殊攻撃

- エアロ
- トルネド
- 斬
- 砕
- ハイポーション
- 万能薬

おもな出現場所

- バラム・ホテル

LVによる能力値の変化（上限：LV29）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	300	23	6	8	121	15	10
10	3000	39	10	27	128	18	11
20	6000	57	15	48	136	20	12
29	8700	72	20	67	144	22	13
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1.5	−1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	60	×	×	×	60	100	60	×	100	100	×	×	×	×	40	×	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝64／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	エアロ	ケアルラ	レイズ	パンデモニウム	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	英雄の薬×1	英雄の薬×1
20～29	エアロ	ケアルラ	レイズ	パンデモニウム	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	英雄の薬×1	英雄の薬×1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	—	効果音
—	—	—	—

069 メズマライズ

HP 460～6450 / EXP 15(+4) / AP 2 / —



大きな三日月型のツノを持つ一角獣。「ブレード斬り」「ブレードショット」などのツノを利用した攻撃を仕掛けてくるが、こちらの攻撃を受けてツノが折れると、かわりに「うしろげり」を多用するようになる。ドローできる魔法や得られるアイテムに、回復または治療系が多いのも特徴のひとつ。

特殊攻撃

- ●うしろげり
- ●ブレード斬り
- ●ブレードショット

おもな出現場所

- ●トラビア・ビッケ雪原、ホークウィント平原
- ●エスタ大平原(月の涙前)

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	460	5	11	6	26	12	0
10	600	13	16	15	33	16	1
20	850	20	22	25	41	20	1
30	1200	28	28	35	50	24	2
40	1650	36	34	45	58	27	3
50	2200	43	40	55	66	31	4
60	2850	50	46	64	75	35	4
70	3600	58	52	74	83	39	5
80	4450	65	58	83	91	42	6
90	5400	72	64	92	100	46	6
100	6450	78	70	101	108	50	7

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	[illegible]	[illegible]
70	80	70	80	×	×	70	×	100	90	×	100	100	80	70	×	60	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=192/256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率=1… 178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	ケアル	エスナ	—	—	命の指輪×1	メズマライズの刃×1	いやしの水×2	いやしの水×3	メズマライズの刃×[illegible]	メズマライズの刃×[illegible]	メズマライズの刃×[illegible]	[illegible]
20～29	ケアルラ	エスナ	レイズ	—	命の指輪×1	メズマライズの刃×2	ヒーリングメイル×2	ヒーリングメイル×[illegible]	メズマライズの刃×2	メズマライズの刃×[illegible]	メズマライズの刃×2	[illegible]
30～100	ケアルガ	エスナ	デスペル	レイズ	メズマライズの刃×4	命の指輪×2	[illegible]の指輪×2	ヒーリングメイル×6	メズマライズの刃×6	メズマライズの刃×6	メズマライズの刃×6	[illegible]

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
メズマライズ	メズマライズ	プロパゲーター

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
HP全回復	HP全回復+ステータス変化治療	HP全回復+ステータス変化治療	うまい

070 ゲイラ

HP 1021～13000 / EXP 30(+5) / AP 2 / 飛行タイプ



寒冷地に棲息する、体長が5mにもおよぶ巨大なエイ。「催眠」でこちらを睡眠状態にしたあと、「尾撃」などの特殊攻撃を使ってくる。「消化液」は、こちらの残りHPを半分にする割合ダメージの攻撃で、さらに体力0のステータス変化を引き起こす能力つき。空振りすることが多いとはいえ、注意しておこう。

特殊攻撃

- ○尾撃
- ●催眠（LV20～100）
- ●消化液（LV30～100）

おもな出現場所

- ●トラビア・ビッケ雪原、ホークウィンド平原

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	1021	5	15	7	34	10	1
10	1300	14	20	17	40	13	2
20	1800	24	25	29	48	15	3
30	2500	33	30	39	54	16	4
40	3400	42	35	50	62	20	4
50	4500	51	40	61	69	23	5
60	5800	59	45	71	76	25	6
70	7300	68	50	82	83	28	7
80	9000	76	55	92	91	30	8
90	10900	84	60	102	98	33	9
100	13000	93	65	112	105	35	9

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	×	1	2	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	[illegible]	[illegible]
70	80	70	80	80	60	70	×	100	90	50	100	100	80	70	×	×	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=192/256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率=126/… 178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	スリプル	サンダー	—	—	魔石のかけら×2	魔石のかけら×2	謎の液体×1	謎の液体×1	謎の液体×1	謎の液体×1	謎の液体×1	謎の液体×[illegible]
20～29	スリプル	サンダラ	—	—	魔石×2	謎の液体×1	謎の液体×2	魔石×1	謎の液体×1	謎の液体×1	謎の液体×2	謎の液体×2
30～100	スリプル	サンダガ	メルトン	—	魔導石×3	謎の液体×2	謎の液体×3	謎の液体×4	謎の液体×3	謎の液体×3	謎の液体×4	謎の液体×4

入手可能カード

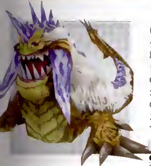
落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
ゲイラ	ゲイラ	ナムタル・ウトク

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
HP全回復	HP全回復	HP全回復	ふつう

071 ゴージュシール

HP	1063〜136000
EXP	150(+20)
AP	8



おもに森林に出現する巨大なトド。その巨体に比例して、とにかくHPの量が多いため、割合ダメージの攻撃や弱点である炎属性の攻撃をうまく活用していきたい。『しのせんこく』も効くので、死の宣告状態にしたあと、カウントがゼロになるまで待つのも手。全体攻撃『アイスブレス』のダメージは、シェルなどで軽減することが可能だ。

特殊攻撃
- ●アイスブレス（LV20〜100）
- ○突進

おもな出現場所
- ●トラビア・ビッケ雪原、ホークウィンド平原

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	素早さ	回避
1	1063	16	25	1	8	10	0
10	10900	31	28	13	9	11	0
20	22400	46	31	27	11	13	1
30	34500	62	35	40	13	14	1
40	47200	77	38	53	14	15	2
50	60500	92	41	66	16	16	2
60	74400	107	45	79	18	18	3
70	88900	122	48	92	19	19	3
80	104000	136	51	104	21	20	3
90	119700	150	55	116	23	21	4
100	136000	164	58	128	24	23	4

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
2.5	−1	1	1.5	1	1.5	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
1	×	1	80	80	60	×	80	100	90	×	100	100	10	10	×	60	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256） 178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率＝128／256） 178／256	51／256	15／256	12／256
1〜19	ブリザド	バーサク	—	—	北極の風×2	北極の風×2	ヒーリングメイル×2	ヒーリングメイル×2	ヒーリングメイル×1	ヒーリングメイル×1	ヒーリングメイル×2	ヒーリングメイル×2
20〜29	ブリザド	ブリザラ	バーサク	—	北極の風×4	北極の風×4	ヒーリングメイル×4	シルバーメイル×1	ヒーリングメイル×3	ヒーリングメイル×3	ヒーリングメイル×4	ヒーリングメイル×4
30〜100	ブリザド	ブリザラ	ブリザガ	バーサク	北極の風×6	北極の風×6	シルバーメイル×1	シルバーメイル×2	ヒーリングメイル×8	ヒーリングメイル×8	ヒーリングメイル×8	ヒーリングメイル×8

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
ゴージュシール	ゴージュシール	ウェッジ・ビッグス

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
HP全回復	HP全回復	HP全回復	ふつう

072 ドラゴンイゾルデ

HP	236〜41000
EXP	100(+20)
AP	6



直立歩行するドラゴン。『ホールドブレス』『尾撃』というダメージの大きい単体攻撃を使ってくるが、どちらもブラインをかければ、ほぼ無効化できる。また、こちらがドレインをかけた場合の効果が特殊で、ダメージを与えられるものの、HPを吸収することはできない。

特殊攻撃
- ●リフレク
- ●バイオ
- ○尾撃
- ●ホールドブレス
- ●ドレイン
- ●ブライン
- ●ブレス

おもな出現場所
- ●トラビア・ビッケ雪原、ホークウィンド平原

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	素早さ	回避
1	236	15	71	27	120	5	0
10	2525	29	76	46	125	8	1
20	5400	45	82	67	130	10	1
30	8625	60	88	87	135	13	2
40	12200	76	95	108	140	15	3
50	16125	91	101	128	145	18	3
60	20400	107	107	148	150	20	4
70	25025	122	113	167	155	23	4
80	30000	137	120	187	160	25	5
90	35325	151	126	206	165	28	6
100	41000	166	132	225	170	30	6

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	2	1	1	−1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
50	×	60	70	70	60	60	×	100	90	×	100	100	70	60	×	60	×	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256） 178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率＝128／256） 178／256	51／256	15／256	12／256
1〜19	ブライン	—	—	—	竜の牙×4	竜の皮×3	闘気のかけら×1	闘気のかけら×2	闘気のかけら×1	闘気のかけら×1	闘気のかけら×[illegible]	闘気のかけら×2
20〜29	ブライン	ドレイン	バイオ	—	竜の牙×6	竜の皮×6	闘気のかけら×2	闘気のかけら×2	闘気のかけら×1	闘気のかけら×1	闘気のかけら×2	闘気のかけら×2
30〜100	ドレイン	ブレイク	デス	バイオ	竜の牙×8	竜の皮×8	闘気のかけら×4	闘気のかけら×6	闘気のかけら×1	闘気のかけら×1	闘気のかけら×2	闘気のかけら×2

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
ドラゴンイゾルデ	ドラゴンイゾルデ	機動兵器8型BIS

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
HP全回復	HP全回復＋ステータス変化治療	HP全回復＋ステータス変化治療	うまい

073 パラ・トルーパー

HP 607〜4800
EXP 30(+5)
AP 3
—



ガルバディアガーデンに配属されている強襲部隊。ステータス変化を引き起こす魔法のほとんどが有効なので、デス、ブレイク、スリプルなどをST攻撃にジャンクションしておけば、かなり有利に戦える。スロウ、サイレスを多用してくるが、エスナをドロー(はなつ)すれば容易に治療することが可能。

特殊攻撃

- スロウ
- グラビデ
- サイレス

おもな出現場所

- バラムガーデン(ガーデン交戦時)

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	[illegible]
1	607	11	36	11	45	11	[illegible]
10	705	28	37	30	45	1[illegible]	6
20	880	45	38	49	45	13	[illegible]
30	1125	63	39	69	45	14	9
40	1440	80	41	89	46	14	9
50	1825	97	42	108	46	15	[illegible]
60	2280	114	43	127	46	16	12
70	2805	131	44	147	47	17	[illegible]
80	3400	148	46	166	47	18	14
90	4065	164	47	185	47	19	15
100	4800	180	48	203	48	19	16

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	2	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
100	100	100	80	100	100	100	100	100	90	50	100	100	80	100	100	×	35	80	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=12[illegible]/256)				盗めるアイテム(盗める確率=200/256)			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	エアロ	ウォータ	エスナ	—	ポーション×1	フェニックスの尾×1	万能薬×1	万能薬×1	万能薬×1	万能薬×1	万能薬×1	万能薬×
20〜29	エアロ	ウォータ	エスナ	—	ハイポーション×1	フェニックスの尾×1	万能薬×1	万能薬×1	万能薬×1	万能薬×1	万能薬×1	万能薬×
30〜100	エアロ	ウォータ	エスナ	—	ハイポーション×1	フェニックスの尾×1	万能薬×1	万能薬×1	万能薬×1	万能薬×1	万能薬×1	万能薬×

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
HP回復	HP回復	HP回復	ふつう

074 ダブルハガー

HP 510〜6500
EXP 30(+5)
AP 1
飛行タイプ



物理防御→魔法防御→絶対防御の順に形態が変化。それぞれの形態に応じて能力値も以下のように変化する ●物理防御形態…力2倍、魔力2分の1、体力10倍、精神3分の1。●魔法防御形態…力2分の1、魔力2倍、体力3分の1、精神10倍。●絶対防御形態…体力4倍、精神4倍。

特殊攻撃

- ファイア(LV1〜19)
- ファイラ(LV20〜29)
- ファイガ(LV30〜100)
- ブリザド(LV1〜19)
- ブリザラ(LV20〜29)
- ブリザガ(LV30〜100)
- サンダー(LV1〜19)
- サンダラ(LV20〜29)
- サンダガ(LV30〜100)
- 形態変化

おもな出現場所

- ガルバディアガーデン(交戦時)
- セントラ・セレンゲッティ平原、アルマージ山脈

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	[illegible]
1	510	5	6	21	80	10	0
10	650	10	9	39	85	11	0
20	900	16	12	58	90	11	1
30	1250	22	16	77	95	12	1
40	1700	27	19	96	100	13	2
50	2250	32	22	115	105	13	2
60	2900	37	26	134	110	14	3
70	3650	42	29	153	115	14	3
80	4500	47	32	172	120	15	4
90	5450	52	36	190	125	16	4
100	6500	56	39	208	130	16	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	×	1	1.5	1	3

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
70	80	70	80	80	60	70	80	100	90	0	100	100	80	70	×	×	100	80	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=192/256)				盗めるアイテム(盗める確率=128/256)			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	ファイア	サンダー	ブリザド	—	魔石のかけら×1	魔石のかけら×2	魔石のかけら×3	魔石のかけら×4	いやしの水×1	いやしの水×1	いやしの水	いやしの水
20〜29	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	—	魔石×1	魔石×2	魔石×3	魔石×4	いやしの水×2	いやしの水×2	いやしの水×4	いやしの水
30〜100	ファイガ	サンダガ	ブリザガ		魔導石×1	魔導石×2	魔導石×3	魔導石×4	いやしの水×4	いやしの水×4	いやしの水×8	いやしの水

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
ダブルハガー	ダブルハガー	魔神 雷神

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
HP回復	HP回復	HP回復	まずい

075 ブリッツ

HP 611~7200
EXP 20(+10)　AP 2



剣をたずさえた戦士。雷属性の攻撃を受けると（自分で自分に雷属性の魔法を使うこともある）、「帯電」状態になる。その状態に対して「相手にふれるタイプの攻撃」を仕掛けた場合、雷属性のダメージを受けてしまうので注意。ただし、さほど大きなダメージではないため、無視して一気に倒すのも手だ。

特殊攻撃

●サンダー(LV1~19) ●サンダラ(LV20~29)
●サンダガ（LV30~100）
○帯電

おもな出現場所

●ガルバディアガーデン（交戦時）
●セントラ・レナーン平原

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	611	9	35	57	25	2	0
10	765	18	35	60	25	4	1
20	1040	29	35	62	26	6	1
30	1425	39	36	65	26	7	2
40	1920	48	36	67	27	9	2
50	2525	58	37	69	28	10	3
60	3240	68	37	71	28	12	3
70	4065	77	37	73	29	14	4
80	5000	86	38	75	30	16	4
90	6045	95	38	76	30	17	5
100	7200	103	39	78	31	19	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	−1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
70	80	70	80	×	60	70	80	100	90	50	100	×	80	70	100	×	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝192／256） 178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率＝128／256） 178／256	51／256	15／256	12／256
1~19	サンダー	−	−	−	魔石のかけら×1	味方倒しの剣×1	サンゴのかけら×1	サンゴのかけら×1	味方倒しの剣×2	味方倒しの剣×2	味方倒しの剣×2	味方倒しの剣×2
20~29	サンダー	サンダラ	−	−	魔石×2	魔石×3	味方倒しの剣×2	味方倒しの剣×1	味方倒しの剣×4	味方倒しの剣×4	味方倒しの剣×4	味方倒しの剣×4
30~100	サンダー	サンダラ	サンダガ	−	ダイナモ石×1	ダイナモ石×2	ダイナモ石×3	ダイナモ石×4	味方倒しの剣×8	味方倒しの剣×8	味方倒しの剣×8	高出力発生装置×1

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
ブリッツ	ブリッツ	ブロハゲーター

「食べる」の効果

LV1~19	LV20~29	LV30~100	効果音
変化なし	変化なし	変化なし	まずい

076 ワイルドフック

HP 4231~22200
EXP 40(+15)　AP 3



通常とは異なる進化をとげたグリズリー（＝灰色熊）。「ベネトクロー」「ベアハッグ」は単純な物理攻撃だが、「ガス」はパーティー全員に睡眠のステータス変化を引き起こす能力を持つ。まともに戦うとかなりのダメージを受けてしまうが、ブラインをかければ、ほとんどの攻撃を無効化することが可能だ。

特殊攻撃

●エクスプロージョン ●ガス
●ベネトクロー
●ベアハッグ

おもな出現場所

●ガルバディアガーデン（ガーデン交戦時）
●セントラ・レナーン平原

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	4231	11	45	11	6	4	0
10	4650	23	46	20	9	7	1
20	5400	37	47	30	11	9	1
30	6450	50	48	40	13	12	2
40	7800	63	50	50	14	14	2
50	9450	75	51	60	16	17	3
60	11400	68	52	69	18	19	3
70	13650	100	53	78	19	22	4
80	16200	112	55	87	21	24	4
90	19050	123	56	95	23	27	5
100	22200	135	57	103	24	29	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
70	80	70	80	80	60	70	80	100	90	50	100	100	80	70	100	60	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝192／256） 178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率＝128／256） 178／256	51／256	16／256	12／256
1~19	エアロ	−	−	−	魔石のかけら×2	とがった爪×1	とがった爪×1	風車×1	風切り羽×2	風切り羽×2	風切り羽×2	風切り羽×2
20~29	エアロ	デスペル	−	−	とがった爪×1	風切り羽×1	風車×1	風車×1	風切り羽×4	風切り羽×4	風切り羽×4	風切り羽×4
30~100	エアロ	デスペル	リフレク	−	とがった爪×2	風切り羽×2	風車×1	風車×2	風切り羽×6	風切り羽×6	ミサイル×3	ミサイル×3

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
ワイルドフック	ワイルドフック	グラナルト

「食べる」の効果

LV1~19	LV20~29	LV30~100	効果音
HP全回復	HP全回復	HP全回復	ふつう

077 スラッパー

HP 44〜8430　EXP 40(+10)　AP 3



デミヒューマン(=亜人類)のみで構成された、ガルバディアガーデンのアイスホッケー部員。つねに3人以上でフォーメーションを組み、攻撃してくる。力はそれほど高くないが、高確率でクリティカルヒットを出してくるため、油断は禁物。ステータス変化を引き起こす魔法のすべてが有効なので、それらを併用していくのもいいだろう。

特殊攻撃

●ブリザラ

おもな出現場所

●ガルバディアガーデン・体育館(ガーデン交戦時

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	44	8	36	7	40	20	[illegible]
10	240	21	37	20	40	22	[illegible]
20	590	34	38	33	40	24	22
30	1080	47	39	47	40	26	24
40	1710	60	41	60	41	28	24
50	2480	72	42	73	41	30	26
60	3390	85	43	86	41	32	27
70	4440	97	44	99	42	34	28
80	5630	109	46	112	42	36	29
90	6960	121	47	125	42	38	30
100	8430	133	48	137	43	40	[illegible]

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	[illegible]
70	80	70	80	80	60	70	80	100	90	50	100	100	80	70	100	80	100	80	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=19[illegible]/256) 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム(盗める確率=128/[illegible]) 178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	ブリザド	—	—	—	ハイポーションX1	ハイポーションX1	ハイポーションX2	ハイポーションX2	ハイポーションX[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
20〜29	ブリザド	ブリザラ	ウォータ	—	ハイポーションX1	ハイポーションX1	ハイポーションX2	ハイポーションX2	ハイポーションX2	[illegible]	[illegible]	[illegible]
30〜100	ブリザド	ブリザラ	ブリザガ	ウォータ	ハイポーションX1	ハイポーションX1	ハイポーションX2	ハイポーションX2	ハイポーションX2	ハイポーションX2	ハイポーションX2	ハイポーションX2

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
—	—	—	—

078 BOSS ケルベロス

HP 7100〜10000　EXP —　AP 30



G.F.にして、三つ首を持つ地獄の魔犬。自分にトリプルをかけたあと、強力な攻撃魔法を連発してくる。ケルベロスがトリプル状態になったら、すぐにデスペルで解除するといい。貴重なトリプルをドローできる数少ないモンスターなので、可能なかぎりストックしておこう。

特殊攻撃

●サンダガ　●エアロ
●トルネド　●デスペル
●クエイク　●トリプル
●サイレス　●バーサク
●ブライン

おもな出現場所

●ガルバディアガーデン・1Fホール(ガーデン交戦時

LVによる能力値の変化(上限:LV30

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	7100	27	11	55	101	11	[illegible]
10	8000	50	20	101	113	20	6
20	9000	75	30	152	125	29	7
30	10000	99	40	202	138	38	7
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	−0.5	1	1	0	1	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	80	×	[illegible]

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=192/256) 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム(盗める確率=64/256) 178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	クエイク	ダブル	—	—	Gリターナー×8	Gリターナー×8	Gリターナー×8	Gリターナー×8	早さの書×1	早さの書×1	早さの書×1	早さの書×1
20〜29	クエイク	ダブル	トリプル	—	Gリターナー×8	Gリターナー×8	Gリターナー×8	Gリターナー×8	早さの書×1	早さの書×1	早さの書×1	早さの書×1
30	クエイク	ダブル	トリプル	—	Gリターナー×8	Gリターナー×8	Gリターナー×8	Gリターナー×8	早さの書×1	早さの書×1	早さの書×1	早さの書×1

入手可能カード

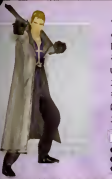
落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
ケルベロス(100%)	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30	効果音
—	—	—	—

079 BOSS サイファー(2回目)

HP 1300〜10300 EXP — AP 20 —



スコールとの再戦に勝利すべく腕をみがいたのか、通常攻撃と炎属性の攻撃魔法に加えて、自分の残りHPが半分以下になると、単体攻撃「鬼斬り」も使いはじめる(ダメージはプロテスなどで軽減可能)。ヘイストをドローできるので、バトル中はつねにパーティー全員をヘイスト状態にしておくといい。

特殊攻撃

●ファイラ
●ファイガ
●鬼斬り
●ハイポーション
●万能薬

おもな出現場所

●ガルバディアガーデン・マスタールーム

LVによる能力値の変化(上限:LV31)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	1300	31	14	27	136	31	2
10	4000	48	32	46	145	39	3
20	7000	66	52	67	154	48	4
30	10000	84	72	88	164	57	4
31	10300	85	74	90	165	58	4
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1.5	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	80	80	×	×	70	×	×	×	100	100	×	×	×	×	100	×	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=255/256)				盗めるアイテム(盗める確率=32/256)			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	ファイア	サンダー	デスペル	ヘイスト	メガポーション×8	メガポーション×8	メガポーション×8	メガポーション×8	メガフェニックス×8	メガフェニックス×8	メガフェニックス×8	メガフェニックス×8
20〜29	ファイラ	サンダラ	デスペル	ヘイスト	メガポーション×8	メガポーション×8	メガポーション×8	メガポーション×8	メガフェニックス×8	メガフェニックス×8	メガフェニックス×8	メガフェニックス×8
30〜31	ファイガ	サンダガ	デスペル	ヘイスト	メガポーション×8	メガポーション×8	メガポーション×8	メガポーション×8	メガフェニックス×8	メガフェニックス×8	メガフェニックス×8	メガフェニックス×8

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜31	効果音
—	—	—	—

080 BOSS サイファー(3回目)

HP 1200〜7400 EXP — AP — —



イデアを守るために再登場。手強い相手ではないが、直後のイデア戦を少しでもラクにしたいなら、パーティー全員のATBゲージが満タンになってから、トドメを刺すといい(そのあと、すぐにコマンド入力すれば、イデアが行動不能のときに攻撃できる)。また、パーティー全員をヘイスト状態にしておけば、それもイデア戦に引き継がれる。

特殊攻撃

●ファイラ

おもな出現場所

●ガルバディアガーデン・大講堂(ガーデン交戦時)

LVによる能力値の変化(上限:LV32)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	1200	16	81	27	131	9	4
10	3000	34	90	47	139	18	5
20	5000	52	101	68	148	28	6
30	7000	70	111	90	158	37	8
32	7400	73	113	94	159	39	8
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1.5	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	20	100	90	×	100	100	×	×	×	×	100	×	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=255/256)				盗めるアイテム(盗める確率=32/256)			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	ファイア	サンダー	デスペル	ヘイスト	英雄の薬×1	英雄の薬×1	聖戦の薬×1	聖戦の薬×1	英雄の薬×1	英雄の薬×1	聖戦の薬×1	聖戦の薬×1
20〜29	ファイラ	サンダラ	デスペル	ヘイスト	英雄の薬×1	英雄の薬×1	聖戦の薬×1	聖戦の薬×1	英雄の薬×1	英雄の薬×1	聖戦の薬×1	聖戦の薬×1
30〜32	ファイガ	サンダガ	デスペル	ヘイスト	英雄の薬×1	英雄の薬×1	聖戦の薬×1	聖戦の薬×1	英雄の薬×1	英雄の薬×1	聖戦の薬×1	聖戦の薬×1

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜32	効果音
—	—	—	—

081 BOSS イデア(2回目)

HP 500～16000
EXP —
AP 50



世界を支配しつつある魔女。スリプルが有効なので、それをST攻撃にジャンクションして戦うといい。「メイルシュトローム」はカーズのステータス変化を引き起こす、割合ダメージ（残りHPを半分にする）の全体攻撃。G.F.アレクサンダーは忘れずにドローしておこう。

特殊攻撃

- デス
- ファイラ
- ブリザガ
- サンダラ
- デスペル
- リフレク
- スロウ
- サイレス
- メイルシュトローム

おもな出現場所

- カルバディアガーデン・大講堂(ガーデン交戦時

LVによる能力値の変化(上限：LV32)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	500	5	41	64	15	[illegible]	[illegible]
10	5000	8	48	80	157	21	[illegible]
20	10000	10	56	98	165	23	[illegible]
30	15000	13	65	115	172	24	6
32	16000	13	66	118	174	24	8
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	[illegible]	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	即死
×	×	×	80	×	×	×	80	100	90	×	100	100	×	×	×	×	100	×	[illegible]

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=255／256）				盗めるアイテム（盗める確率=32／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	ブリザド	グラビデ	エスナ	アレクサンダー	フォースの腕輪×1	フォースの腕輪×1	フォースの腕輪×1	フォースの腕輪×	ロイヤルクラウン×1	ロイヤルクラウン×1	ロイヤルクラウン×	[illegible]
20～29	ブリザラ	グラビデ	エスナ	アレクサンダー	フォースの腕輪×1	フォースの腕輪×1	フォースの腕輪×	フォースの腕輪×1	ロイヤルクラウン×1	ロイヤルクラウン×1	ロイヤルクラウン×	[illegible]
30～32	ブリザガ	グラビデ	エスナ	アレクサンダー	フォースの腕輪×1	フォースの腕輪×1	フォースの腕輪×	フォースの腕輪×1	ロイヤルクラウン×1	ロイヤルクラウン×1	ロイヤルクラウン×	[illegible]

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～32	効果音
—	—	—	—

082 ルブルムドラゴン

HP 668～89100
EXP 210(+40)
AP 14



HPの量も多く、かなりの強敵なので、割合ダメージの攻撃や比較的有効なブレイクなどを併用して効率よく戦いたい。無属性の全体攻撃「ブレス」は高い攻撃力を誇るが、プロテスなどでダメージを軽減可能。炎と風属性の攻撃は吸収されてしまうので注意すること。

特殊攻撃

- ファイラ (LV1～44)
- ファイガ (LV45～100)
- フレア (LV45～100)
- エアロ (LV45～100)
- リフレク (LV45～100)
- グラビデ (LV45～100)
- メテオ (LV45～100)
- ブレス (LV35～100)

おもな出現場所

- トラビア渓谷
- アルティミシア城
- 海洋探査人工島・研究所

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	668	27	81	65	151	2	[illegible]
10	6075	48	90	81	157	3	[illegible]
20	12700	71	100	100	164	5	1
30	19975	93	110	117	171	8	2
40	27900	116	120	135	178	7	3
50	36475	138	130	153	186	8	3
60	45700	161	140	170	192	10	4
70	55575	183	150	188	200	11	4
80	66100	206	160	205	207	12	5
90	77275	228	170	222	214	13	[illegible]
100	89100	250	180	240	221	15	6

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
−1	1.5	1	1	1	−1	1	1.5

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	即死
×	×	20	×	×	×	×	20	×	50	×	×	100	×	40	×	×	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=255／256）				盗めるアイテム（盗める確率=128／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1～34	エアロ	ファイラ	—	—	火竜の牙×1	火竜の牙×2	闘気のかけら×	魔石のかけら×1	火竜の牙×1	火竜の牙×1	火竜の牙×2	火竜の牙×
35～44	エアロ	ファイガ	グラビデ	—	火竜の牙×2	闘気のかけら×2	魔石のかけら×1	エネルギー結晶×1	火竜の牙×2	火竜の牙×2	火竜の牙×3	火竜の牙
45～100	ファイガ	リフレク	フレア	メテオ	闘気のかけら×2	エネルギー結晶×2	闘気のかけら×3	闘気のかけら×4	火竜の牙×4	火竜の牙×4	火竜の牙×5	火竜の牙 5

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
ルブルムドラゴン	ルブルムドラゴン	—

「食べる」の効果

LV1～34	LV35～44	LV45～100	効果音
HP全回復	HP全回復	最大HP10アップ	うまい

083 BOSS アバドン

HP 510～17010
EXP —
AP 40
アンデッドタイプ



前傾時は「爪」と「舌」（後者はカーズのステータス変化を引き起こす効果あり）、直立時はステータス変化を引き起こす魔法を使用してくる。前傾時と直立時では、体力と精神の値も変化（表内左が前傾時、右が直立時の数値）。ただし、回復魔法や回復アイテムで与えられるダメージ量は変わらない。

特殊攻撃

- ●エスナ
- ●デスペル
- ●サイレス
- ●ブライン
- ●コンフュ
- ○舌
- ○爪

おもな出現場所

- ●大塩湖

LVによる能力値の変化（上限：LV34）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	510	39	2／141	61	2／41	16	8
10	5010	52	6／145	69	6／45	18	9
20	10010	66	12／150	79	12／50	20	11
30	15010	80	17／155	87	17／55	22	12
34	17010	85	19／157	91	19／57	22	12
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
2	1	1	1	1	1	1	2

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	40	×	×	×	×	×	×	×	50	×	×	×	×	×	×	×	×

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝32／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	ケアル	エスナ	デスペル	—	フレアストーン×[illegible]	フレアストーン×[illegible]	フレアストーン×[illegible]	フレアストーン×[illegible]	パワーリスト×[illegible]	パワーリスト×1	パワーリスト×[illegible]	パワーリスト×[illegible]
20～29	ケアルラ	エスナ	デスペル	—	フレアストーン×[illegible]	フレアストーン×[illegible]	フレアストーン×[illegible]	フレアストーン×[illegible]	パワーリスト×1	パワーリスト×1	パワーリスト×[illegible]	パワーリスト×1
30～34	ケアルガ	エスナ	デスペル	フレア	フレアストーン×[illegible]	フレアストーン×[illegible]	フレアストーン×[illegible]	フレアストーン×[illegible]	パワーリスト×1	パワーリスト×1	パワーリスト×1	パワーリスト×1

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～34	効果者
—	—	—	—

084 モルボル

HP 1410～146000
EXP 220（＋40）
AP 12
—



毒＋暗闇＋沈黙＋バーサク＋睡眠＋スロウ＋石化中＋混乱＋カーズのステータス変化を引き起こす「臭い息」が強力。最低でも、ST攻撃にドレイン、ST防御にブレイクとブラインをジャンクションして戦いたい（石化さえしなければ全滅には至らず、バーサク状態になっても攻撃することでHPが回復する）。

特殊攻撃

- ●怪音波
- ●臭い息
- ●溶解液

おもな出現場所

- ●エスタ大平原（月の涙前）
- ●エスタ・グランディディエリの森

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	1410	26	10	4	8	4	0
10	14150	39	11	27	9	6	1
20	28400	53	12	52	10	7	1
30	42750	67	13	78	11	8	2
40	57200	80	15	102	13	10	2
50	71750	94	16	127	14	11	3
60	86400	107	17	152	15	12	3
70	101150	120	18	177	16	14	4
80	116000	133	20	202	18	15	4
90	130950	145	21	226	19	16	5
100	146000	158	22	251	20	18	6

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
2	1.5	1	0	−1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	100	×	×	×	×	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝64／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	バイオ		—	—	モルボルの触手×1	呪いの爪×2	呪いの爪×3	呪いの爪×4	モルボルの触手×1	モルボルの触手×1	モルボルの触手×[illegible]	モルボルの触手×2
20～29	バイオ	グラビデ	—	—	モルボルの触手×2	呪いの爪×3	呪いの爪×4	呪いの爪×5	モルボルの触手×1	モルボルの触手×2	モルボルの触手×3	モルボルの触手×4
30～100	バイオ	グラビデ	クエイク	—	モルボルの触手×[illegible]	呪いの爪×10	ヒュプノクラウン×1	ヒュプノクラウン×2	モルボルの触手×2	モルボルの触手×2	モルボルの触手×4	モルボルの触手×4

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
モルボル	モルボル	トンベリキング

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果者
ダメージ（大）＋α	ダメージ（大）＋α	精神1アップ	植物

085 BOSS プロパゲーター

HP 1100～5200
EXP —
AP 5



ステータス変化を引き起こす魔法のほとんどが有効だ。なお、落とすアイテム（各種ストーン）の内訳は以下のとおり。
●紫……シェル、プロテス、オーラ、デス ●緑……デス、ホーリー、アルテマ●オレンジ……フレア、メテオ、アルテマ
●赤……オーラ、デス、アルテマ
※確率の高い順

特殊攻撃

●サンダガ
●サイレス
●ブライン
●はみはみ

おもな出現場所

●飛空艇ラグナロク初搭乗時

LVによる能力値の変化（上限・LV42

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	1100	42	36	1	38	76	[illegible]
10	2000	60	37	8	38	77	[illegible]
20	3000	81	38	16	38	78	2
30	4000	101	39	24	38	79	3
40	5000	122	41	31	39	79	3
42	5200	126	41	33	39	80	4
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	[illegible]	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメー
70	80	70	80	80	60	70	80	100	90	50	100	100	80	70	100	×	100	80	[illegible]

入手可能魔法＆アイテム

※プロパゲーター（赤）のみ、アイテムを落とす確率が255/256

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝192/256）				盗めるアイテム（盗める確率＝128/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	サンダー	ケアル	エスナ	レイズ	各種ストーン×1	各種ストーン×1	各種ストーン×1	各種ストーン×1	魔導石×6	魔導石×8	魔導石×[illegible]	魔導石[illegible]
20～29	サンダラ	ケアルラ	エスナ	レイズ	各種ストーン×1	各種ストーン×1	各種ストーン×1	各種ストーン×1	魔導石×6	魔導石×8	魔導石×[illegible]	魔導石[illegible]
30～42	サンダガ	ケアルガ	エスナ	レイズ	各種ストーン×1	各種ストーン×1	各種ストーン×1	各種ストーン×1	魔導石×6	魔導石×8	魔導石×10	魔導石×[illegible]

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～42	効果音
—	—	—	—

086 グラナトゥム

HP 1205～4200
EXP 50（+10）
AP 2



コウラに鋭いツメを持つ、カメの一種。こちらが攻撃を加えると、ときおり防御形態（このときは体力と精神の値が表内数値の5倍）に変化して、受けるダメージを減らそうとする。防御形態時は非常にダメージを与えづらいので、手早く倒したいなら、デスかブレイクを併用（またはST攻撃にジャンクション）して戦うこと。

特殊攻撃

なし

おもな出現場所

●エスタ市街（月の涙後）
●ルナティックパンドラ（2回目）

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	1205	9	110	5	8	10	0
10	1275	18	112	9	9	11	0
20	1400	28	115	12	10	11	[illegible]
30	1575	37	117	16	11	12	[illegible]
40	1800	46	120	19	13	13	1
50	2075	55	122	23	14	13	1
60	2400	63	125	26	15	14	2
70	2775	71	127	29	16	14	2
80	3200	78	130	31	18	15	2
90	3675	86	132	34	19	16	3
100	4200	93	135	36	20	16	3

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメー
70	80	70	80	80	60	70	80	100	90	50	100	100	80	70	100	60	100	80	[illegible]

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝192/256）				盗めるアイテム（盗める確率＝128/			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～29	ケアル	エスナ	デスペル	—	魔導石×1	魔導石×1	命の指輪×1	命の指輪×1	魔導石×2	魔導石×2	魔導石×2	魔導石[illegible]
30～39	ケアルラ	エスナ	デスペル	—	命の指輪×2	ヒーリングメイル×1	魔法の指輪×1	魔法の指輪×2	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×4	魔導石×4
40～100	ケアルラ	エスナ	デスペル	—	命の指輪×6	ヒーリングメイル×3	魔法の指輪×2	魔法の指輪×3	魔導石×8	魔導石×8	魔導石×8	魔導石[illegible]

入手可能カード

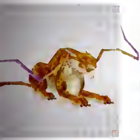
落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
グラナトゥム	グラナトゥム	トルメン

「食べる」の効果

LV1～29	LV30～39	LV40～100	効果音
HP全回復	HP全回復	HP全回復	ふつう

7 クアール

HP 231～38000
EXP 100（+10）　**AP** 4



長いヒゲを口元から生やしたパンサー。しゃがんでいるときは各種魔法と「レベル5デス」、立ち上がったあとは即死か石化の効果がある「ブラスター」と、通常攻撃を使ってくる。それぞれの防御率が低い場合は注意。

特殊攻撃

- デス（LV30～39）
- ホーリー（LV40～100）
- サンダー（LV1～29）
- エアロ（LV30～39）
- エスナ（LV40～100）
- コンフュ（LV1～29）
- デスペル（LV40～100）
- グラビデ（LV30～39）
- バイオ（LV1～29）
- メテオ（LV40～100）
- ブラスター（石化）
- ブラスター（即死）
- レベル5デス（LV40～100）

おもな出現場所

- エスタ市街（月の涙後）
- ルナティックパンドラ（2回目）

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	231	11	39	64	111	10	10
10	2450	20	44	80	115	11	13
20	5200	30	50	97	121	13	15
30	8250	40	56	114	127	14	18
40	11600	50	63	131	133	15	20
50	15250	60	69	149	139	16	23
60	19200	69	75	166	145	18	25
70	23450	79	81	183	150	19	28
50	28000	88	88	199	156	20	30
90	32850	96	94	216	162	21	33
100	38000	105	100	233	168	23	35

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	20	20	×	×	20	80	100	90	1	100	100	20	20	×	×	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256） 178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率＝64／256） 178／256	51／256	15／256	12／256
1～29	デス	グラビデ	レイズ	—	魔毒石×2	魔毒石×2	命の指輪×2	命の指輪×2	復活の指輪×1	復活の指輪×1	復活の指輪×1	復活の指輪×1
30～39	デス	グラビデ	レイズ	—	復活の指輪×1	復活の指輪×2	月の石×1	月の石×2	復活の指輪×2	復活の指輪×2	復活の指輪×2	復活の指輪×2
40～100	デス	グラビデ	レイズ	—	復活の指輪×2	月の石×1	復活の指輪×3	月の石×2	復活の指輪×4	復活の指輪×4	復活の指輪×4	復活の指輪×4

入手可能カード

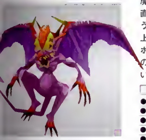
落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
クアール	クアール	トライエッジ

「食べる」の効果

LV1～29	LV30～39	LV40～100	効果音
HP全回復	HP全回復＋ステータス異常治療	HP全回復＋ステータス異常治療	うまい

68 ガルキマセラ

HP 4212～11400
EXP 60（+10）　**AP** 3



背中に翼の生えた小型の悪魔。一定時間が経過すると向き直り、より強力な攻撃魔法を使うようになる。なお、LV30以上のガルキマセラは死にぎわにホーリーを使用することがあるので、こちらの残りHPが少ない状態で倒すのは危険だ。

特殊攻撃

- ホーリー（LV30～100）
- ファイガ
- ブリザガ
- サンダガ
- トルネド
- デスペル
- クエイク
- サイレス
- バーサク
- ブライン
- コンフュ
- メテオ

おもな出現場所

- エスタ市街（月の涙後）
- 大海のよどみ
- ルナティックパンドラ（2回目）

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	4212	6	8	9	121	4	30
10	4380	13	10	21	126	8	32
20	4680	21	13	33	132	13	33
30	5100	28	15	45	138	18	35
40	5640	36	18	57	144	23	36
50	6300	43	20	68	150	28	38
60	7080	50	23	80	156	33	39
70	7980	57	25	91	162	38	41
80	9000	63	28	102	168	43	42
90	10140	69	30	113	174	48	44
100	11400	76	33	124	180	53	45

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	0	0.5	1	1	2

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
[illegible]	×	20	×	1	×	×	×	×	50	1	×	×	1	20	×	×	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝192／256） 178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率＝128／256） 178／256	51／256	15／256	12／256
1～29	ブライン	サイレス	コンフュ	ブレイク	死者の魂×2	呪いの爪×2	呪いの爪×2	呪いの爪×2	毒の粉×4	毒の粉×4	毒の粉×4	毒の粉×4
30～39	ブライン	サイレス	コンフュ	ブレイク	死者の魂×4	呪いの爪×4	死者の魂×6	死者の魂×6	毒の粉×8	毒の粉×8	毒の粉×8	毒の粉×8
40～100	ブライン	サイレス	コンフュ	ブレイク	死者の魂×4	呪いの爪×4	月の石×2	月の石×2	毒の粉×12	毒の粉×12	毒の粉×12	毒の粉×12

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
ガルキマセラ	ガルキマセラ	ガルガンチュア

「食べる」の効果

LV1～29	LV30～39	LV40～100	効果音
HP回復	HP回復	HP回復	まずい

6

MONSTER

エスタ市街・周辺（月の涙後）

089 鉄巨人

HP 663～96000　EXP 140(+30)　AP 8　—



鋼鉄のヨロイでおおわれた巨人。単体攻撃「振り下ろし」と全体攻撃「グランドソード」は、いずれも物理攻撃なので、ブラインなどで暗闇状態にすれば、ほぼ食らわずにすむ。LV40以上の鉄巨人は、自分の残りHPが最大値の半分以下になると、プロテス＋シェルの効果を持つ「マイティガード」を使ってくる。

特殊攻撃

- グランドソード
- 振り下ろし
- マイティガード（LV40～100）

おもな出現場所

- エスタ市街（月の涙後）
- ルナティックパンドラ（2回目）

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	[illegible]
1	663	14	120	3	1	-	[illegible]
10	6900	32	120	5	2	8	[illegible]
20	14400	52	121	7	3	10	[illegible]
30	22500	72	121	9	4	11	[illegible]
40	31200	91	122	11	6	12	[illegible]
50	40500	111	123	13	7	13	[illegible]
60	50400	130	123	15	8	15	[illegible]
70	60900	150	124	18	[illegible]	16	[illegible]
80	72000	169	125	18	11	17	[illegible]
90	83700	188	125	19	12	18	[illegible]
100	96000	207	126	20	13	20	5

属性攻撃を当てたときのダメージ[illegible]

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1.5	1	0	1	1	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

行動不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
×	×	×	60	×	×	×	80	100	90	1	100	100	×	×	×	×	100	70	[illegible]

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255/256）				盗めるアイテム（盗める確率＝64/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～29	ヘイスト	シェル	リフレク	—	魔導石×3	魔導石×3	星々のかけら×1	星々のかけら×1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
30～39	ヘイスト	クエイク	シェル	リフレク	牙式連発銃×4	星々のかけら×1	星々のかけら×2	星々のかけら×3	星々のかけら×1	[illegible]	[illegible]	[illegible]
40～100	ヘイスト	クエイク	シェル	リフレク	牙式連発銃×8	星々のかけら×2	星々のかけら×4	星々のかけら×4	星々のかけら×2	星々のかけら×2	星々のかけら×4	[illegible]

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
鉄巨人	鉄巨人	風神・雷神

「食べる」の効果

LV1～29	LV30～39	LV40～100	[illegible]
変化なし	変化なし	変化なし	[illegible]

090 エルノーイル

HP 30968～159000　EXP 220(+20)　AP 18　飛行タイプ



物理攻撃、魔法攻撃ともに強力なモンスター。さいわい後者は多用してこないので、ペインをドロー（はなつ）して暗闇状態にしてしまえば、ラクに倒すことができる。「ストームブレス」は魔法攻撃あつかいの全体攻撃、「テイルニードル」は物理攻撃あつかいの単体攻撃だ。

特殊攻撃

- デス（LV30～100）
- ホーリー（LV30～100）
- デスペル（LV30～100）
- ペイン（LV30～100）
- メテオ（LV30～100）
- ストームブレス
- テイルニードル（LV30～100）

おもな出現場所

- エスタ市街（月の涙後）
- アルティミシア城

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	[illegible]
1	30968	64	11	64	81	[illegible]	[illegible]
10	39975	82	17	81	90	[illegible]	[illegible]
20	50600	101	25	101	100	[illegible]	[illegible]
30	61875	120	32	120	110	12	[illegible]
40	73800	139	39	138	120	13	[illegible]
50	86375	158	47	157	130	13	[illegible]
60	99600	177	54	176	140	14	[illegible]
70	113475	196	61	195	150	14	[illegible]
80	128000	214	69	213	160	15	[illegible]
90	143175	233	76	231	170	16	[illegible]
100	159000	251	83	250	180	16	3

属性攻撃を当てたときのダメージ[illegible]

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	×	1	2	1	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

行動不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
20	30	1	20	×	×	20	20	100	50	×	70	100	20	1	×	×	×	20	[illegible]

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255/256）				盗めるアイテム（盗める確率＝64/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～29	ペイン	ダブル	—	—	魔導石×6	魔導石×6	月の石×1	月の石×2	月の石×1	月の石×1	[illegible]	[illegible]
30～39	ペイン	ダブル	—	—	魔導石×8	月の石×1	エネルギー結晶体×1	エネルギー結晶体×2	月の石×1	月の石×1	[illegible]	[illegible]
40～100	ペイン	ダブル	ホーリー	—	エネルギー結晶体×2	エネルギー結晶体×2	エネルギー結晶体×3	エネルギー結晶体×4	月の石×2	月の石×2	月の石×4	[illegible]

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
エルノーイル	エルノーイル	カトブレパス

「食べる」の効果

LV1～29	LV30～39	LV40～100	[illegible]
—	—	—	

091 ベヒーモス

HP 35263~91000
EXP 200(+30)　AP 12



その巨体に似合わず、魔法中心の攻撃を仕掛けてくる。物理攻撃に対するカウンター攻撃として一定確率でメテオを使ってくるので、早めにサイレスやベインなどで沈黙状態にしておきたい。バリアシステム(キスティスに青魔法「マイティガード」を覚えさせるアイテム)を入手できる唯一のモンスター。

特殊攻撃

- フレア(LV40~100)
- サンダガ(LV1~29)
- トルネド
- メテオ(LV30~100)
- アサルトホーン(LV30~100)
- マイティガード(LV30~100)

おもな出現場所

- エスタ市街(月の涙後)
- エスタ大平原(月の涙後)

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	35263	64	12	3	3	3	0
10	37900	81	12	26	24	4	1
20	41400	101	13	51	46	4	1
30	45500	120	13	76	69	5	2
40	50200	138	14	101	91	6	3
50	55500	157	15	125	114	6	3
60	61400	176	15	149	136	7	4
70	67900	195	16	173	159	7	4
80	75000	213	17	197	181	8	5
90	82700	231	17	220	204	9	6
100	91000	250	18	243	226	9	6

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死系	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
40	40	70	70	40	40	40	40	100	40	×	100	100	40	70	×	×	100	50	×

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=255/256)				盗めるアイテム(盗める確率=64/256)			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1~29	リジェネ	トルネド	—	—	魔導石×3	魔導石×3	バリアシステム×1	バリアシステム×1	バリアシステム×1	バリアシステム×1	バリアシステム×1	バリアシステム×1
30~39	リジェネ	トルネド	—	—	バリアシステム×1	巨人の指輪×1	エネルギー結晶体×1	エネルギー結晶体×2	バリアシステム×1	バリアシステム×1	バリアシステム×1	バリアシステム×1
40~100	リジェネ	トルネド	フレア	—	バリアシステム×2	巨人の指輪×1	エネルギー結晶体×2	エネルギー結晶体×2	バリアシステム×2	バリアシステム×2	バリアシステム×2	バリアシステム×2

入手可能カード

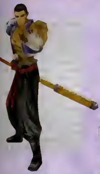
落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
ベヒーモス	ベヒーモス	BGH251F2

「食べる」の効果

LV1~29	LV30~39	LV40~100	効果音
HP全回復	HP全回復	魔力1アップ	うまい

092 BOSS 雷神(2回目)

HP 5400~22600
EXP —　AP 12



相も変わらず、風神とのペアで登場。ときおりオーラ状態になり「秘技「雷神飛竜昇」」を連発してくることもあるが、1回目(→P.227)のときと同じく、ブラインが有効なので、早めに暗闇状態にしてしまうといい。単体攻撃「掌底」は、「秘技「雷神飛竜昇」」と同程度の威力を持つ物理攻撃だ。

(→P.227)

特殊攻撃

- オーラ
- 掌底
- 秘技「雷神飛竜昇」

おもな出現場所

- ルナティックパンドラ(2回目)

LVによる能力値の変化(上限:LV44)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	5400	32	52	3	1	30	2
10	9000	53	69	13	3	32	3
20	13000	75	88	24	6	33	3
30	17000	98	106	36	8	35	4
40	21000	120	125	47	11	37	4
44	22600	129	132	51	12	37	4
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	−1	1	1.5	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死系	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	40	×	×	×	50	100	40	×	100	10	×	×	×	×	70	×	100

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=255/256)				盗めるアイテム(盗める確率=64/256)			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1~19	サンダー	プロテス	シェル	—	パワーアップ×3	パワーアップ×4	パワーアップ×5	パワーアップ×6	パワーリスト×1	パワーリスト×1	パワーリスト×1	パワーリスト×1
20~29	サンダー	サンダラ	シェル	プロテス	パワーアップ×3	パワーアップ×4	パワーアップ×5	パワーアップ×6	パワーリスト×1	パワーリスト×1	パワーリスト×1	パワーリスト×1
30~44	サンダラ	サンダガ	シェル	プロテス	パワーアップ×3	パワーアップ×4	パワーアップ×5	パワーアップ×6	パワーリスト×1	パワーリスト×1	パワーリスト×1	パワーリスト×1

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1~19	LV20~29	LV30~44	効果音
—	—	—	—

093 BOSS 風神(2回目)

HP 5300～18200
EXP —
AP 8



雷神とともに出現。バトル開始からしばらくはサポート魔法とステータス変化を引き起こす魔法しか使わないが、メテオ(一定時間後にかならず使用)のあとは攻撃魔法や物理攻撃も仕掛けてくるようになる。「滅」は物理攻撃あつかいの全体攻撃。

特殊攻撃

- リジェネ
- トルネド
- エスナ
- ヘイスト
- スロウ
- ブライン
- コンフュ
- ペイン
- メテオ
- 砕
- 斬
- 滅

おもな出現場所

- ルナティックパンドラ (2回目)

LVによる能力値の変化(上限:LV44

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	[illegible]
1	[illegible]	24	31	8	[illegible]	[illegible]	
10	8000	43	37	27	128	[illegible]	
20	11000	63	44	48	136	35	
30	14000	83	50	69	145	38	
40	17000	103	58	90	153	40	
44	18200	110	61	99	156	41	
—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—		

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1.5	1	[illegible]	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	[illegible]
×	×	×	40	×	×	×	50	100	40	×	100	10	×	×	×	×	70	×	[illegible]

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=255/256) 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム(盗める確率=64/256) 178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	エアロ	ケアル	レイズ	—	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×2	[illegible]	[illegible]	[illegible]
20～29	エアロ	ケアルラ	レイズ	—	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×2	ラストエリクサー×2	[illegible]	[illegible]
30～44	エアロ	ケアルガ	アレイズ	トルネド	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×2	ラストエリクサー×2	[illegible]	[illegible]

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～44	効果音
—	—		

094 BOSS 機動兵器8型BIS

HP 30400～46400
EXP —
AP 40
飛行タイプ



旧エスタ軍の兵器。支援兵器と合体したときのカウンター攻撃(→P.241)がやっかいなので、なるべく分離時に集中してダメージを与えていこう。注意したいのは、支援兵器分離直後に使ってくる「コロナ」。この攻撃はパーティー全員のHPを1にする効果があるため、支援兵器が分離しはじめたら攻撃を中断して回復の準備を整えること。

特殊攻撃

- コロナ
- メギド・フレイム

おもな出現場所

- ルナティックパンドラ (2回目)

LVによる能力値の変化(上限:LV41

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	[illegible]
1	30400	23	10	64	[illegible]	[illegible]	
10	34000	40	10	80	10	52	
20	38000	58	11	97	10	53	
30	42000	76	11	114	10	55	
40	46000	94	12	131	10	57	1
41	46400	96	12	133	10	57	
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	2	×	1	1	[illegible]	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	[illegible]
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	100	100	×	×	×	×	×	×	[illegible]

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=255/256) 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム(盗める確率=32/256) 178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	ファイア	サンダー	ブリザド	フレア	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
20～29	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	フレア	レーザーキャノン×1	レーザーキャノン×2	レーザーキャノン×1	レーザーキャノン×4	レーザーキャノン×1	レーザーキャノン×2	レーザーキャノン×3	[illegible]
30～41	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	フレア	レーザーキャノン×2	レーザーキャノン×2	レーザーキャノン×3	レーザーキャノン×4	レーザーキャノン×1	レーザーキャノン×1	[illegible]	[illegible]

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～41	効果音
—	—	—	—

095 BOSS

支援兵器L型

HP 5100～9100　EXP —　AP —　**飛行タイプ**



機動兵器8型BISの左肩パーツ。「ホーミングレーザー」は分離時に攻撃を受けた場合、「ツイン・ホーミングレーザー」は合体時に機動兵器8型BISが攻撃を受けた場合に、それぞれカウンター攻撃として使ってくる。後者は支援兵器R型と同時に「ホーミングレーザー」を撃ち出す攻撃なので、そのぶんこちらが受けるダメージも大きい。

特殊攻撃

- ●ツイン・ホーミングレーザー
- ●ホーミングレーザー

おもな出現場所

●ルナティックパンドラ（2回目）

LVによる能力値の変化（上限：LV41）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	5100	12	255	9	255	50	15
10	6000	24	255	31	255	52	17
20	7000	37	255	54	255	53	19
30	8000	50	255	77	255	55	20
40	9000	62	255	100	255	57	22
41	9100	64	255	102	255	57	22
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	×	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝0/256）				盗めるアイテム（盗める確率＝32/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	ケアル	エスナ	—	—	—	—	—	—	ガードアップ×2	ガードアップ×2	ガードアップ×4	ガードアップ×4
20～29	ケアルラ	エスナ	—	—	—	—	—	—	ガードアップ×2	ガードアップ×2	ガードアップ×4	ガードアップ×4
30～41	ケアルガ	エスナ	—	—	—	—	—	—	ガードアップ×2	ガードアップ×2	ガードアップ×4	ガードアップ×4

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～41	効果音
—	—	—	—

096 BOSS

支援兵器R型

HP 5100～9100　EXP —　AP —　**飛行タイプ**



機動兵器8型BISの右肩に装着されているパーツ。能力値や行なう攻撃は支援兵器L型と変わらない。なお、本体である機動兵器8型BISを破壊すれば、バトルに勝利できるが、支援兵器それぞれを単体で破壊することは不可能。パワーアップ（支援兵器L型はガードアップ）×2～4を持っているので、ほしい場合は忘れずに盗んでおくこと。

特殊攻撃

- ●ツイン・ホーミングレーザー
- ●ホーミングレーザー

おもな出現場所

●ルナティックパンドラ（2回目）

LVによる能力値の変化（上限：LV41）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	5100	12	255	9	255	50	15
10	6000	24	255	31	255	52	17
20	7000	37	255	54	255	53	19
30	8000	50	255	77	255	55	20
40	9000	62	255	100	255	57	22
41	9100	64	255	102	255	57	22
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	×	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝0/256）				盗めるアイテム（盗める確率＝32/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	ケアル	グラビデ	—	—	—	—	—	—	パワーアップ×2	パワーアップ×2	パワーアップ×4	パワーアップ×4
20～29	ケアルラ	グラビデ	—	—	—	—	—	—	パワーアップ×2	パワーアップ×2	パワーアップ×4	パワーアップ×4
30～41	ケアルガ	グラビデ	—	—	—	—	—	—	パワーアップ×2	パワーアップ×2	パワーアップ×4	パワーアップ×4

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～41	効果音
—	—	—	—

6

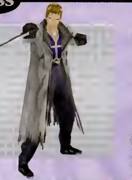
MONSTER

ルナティックパンドラ

097 BOSS

サイファー(4回目)

HP 3700~34500 EXP — AP 40 —



失ったプライドを取りもどすには勝利しかないと決意して再戦を挑んでくきた。パーティーがG.F.オーディーンを取得している状態であれば、バトル開始直後に専用のイベントが発生。その場合は、相手のHPをゼロにするか、一定時間が経過すると、つぎのイベントが発生してバトルに勝利したことになる。

特殊攻撃

●ファイラ　●ファイガ
●斬鉄剣返し
●血祭り

おもな出現場所

●ルナティックパンドラ（2回目）

LVによる能力値の変化（上限：LV45）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	[illegible]
1	3700	38	101	9	121	46	
10	10000	56	105	52	125	48	
20	17000	76	111	94	131	50	
30	24000	96	116	132	136	52	2
40	31000	115	122	164	142	54	2
45	34500	124	125	179	145	56	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1.5	1	1	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	100	×	×

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=255/256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率=[illegible]/256） 178/256	51/256	15/256	12/256
1~19	ファイア	サンダー	ブリザド	—	英雄の薬×1	英雄の薬×1	聖戦の薬×1	聖戦の薬×1	英雄の薬×1	英雄の薬×1	聖戦の薬×1	聖戦の薬
20~29	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	—	英雄の薬×1	英雄の薬×1	聖戦の薬×1	聖戦の薬×1	英雄の薬×1	英雄の薬×1	聖戦の薬×1	聖戦の薬
30~45	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	オーラ	英雄の薬×1	英雄の薬×1	聖戦の薬×1	聖戦の薬×1	英雄の薬×1	英雄の薬×1	聖戦の薬×1	聖戦の薬

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1~19	LV20~29	LV30~45	効果音
—	—	—	—

098 BOSS

アデル

HP 6000~51000 EXP — AP — —



かつてエスタを支配していた魔女。リノアからドレインでHPを吸収したあと、攻撃魔法や物理攻撃の『エナジーボマー』で攻撃してくる。「アデルに魔力が集中する！」のメッセージ後はかならずアルテマを使ってくるので、パーティーの残りHPが少ないときは回復しておくこと。

特殊攻撃

●ホーリー　●フレア
○ドレイン　●クエイク
●メテオ　●アルテマ
●エナジーボマー

おもな出現場所

●ルナティックパンドラ（2回目）

LVによる能力値の変化（上限：LV46）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	[illegible]
1	6000	46	32	59	42	35	
10	15000	64	47	76	61	40	
20	25000	83	65	98	82	44	1
30	35000	101	82	118	103	49	2
40	45000	120	100	137	124	53	2
46	51000	131	110	148	136	56	2
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1.5	1	—

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	100	100	×	×	×	×	×	×	×

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=0/256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率=16/256） 178/256	51/256	15/256	12/256
1~19	ファイア	サンダー	ブリザド	—	—	—	—	—	ソウルオブサマサ×1	ソウルオブサマサ×1	ソウルオブサマサ×1	ソウルオブサマサ
20~29	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	—	—	—	—	—	ソウルオブサマサ×1	ソウルオブサマサ×1	ソウルオブサマサ×1	ソウルオブサマサ
30~46	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	—	—	—	—	—	ソウルオブサマサ×1	ソウルオブサマサ×1	ソウルオブサマサ×1	ソウルオブサマサ

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1~19	LV20~29	LV30~46	効果音
—	—	—	—

099 BOSS リノア

HP	6021〜9036
EXP	—
AP	—



アデルとのバトルでは、パーティーが全滅した場合に加え、リノアのHPがゼロになった場合もゲームオーバーとなる。アデルがリノアに対して多用するドレインには、リノアにリジェネをドロー（はなつ）するなどの方法で対処するといいだろう。ちなみに、ドレインによるダメージは、リノアにシェルをかければ半減することが可能だ。

特殊攻撃

なし

おもな出現場所

●ルナティックパンドラ（2回目）

LVによる能力値の変化（上限：LV46）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	6021	4	1	65	1	20	0
10	6300	7	1	83	2	20	1
20	6800	10	1	102	3	20	1
30	7500	13	1	122	4	20	2
40	8400	15	1	141	6	20	2
46	9036	17	1	152	6	20	2
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	80	×	80	80	×	×	×	×	×	×	100	100	80	×	×	×	100	×	×

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=0/256）				盗めるアイテム（盗める確率=64/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	エスナ	デスペル	リジェネ	—	—	—	—	—	ラストエリクサー×5	ラストエリクサー×6	ラストエリクサー×3	ラストエリクサー×6
20〜29	エスナ	デスペル	リジェネ	—	—	—	—	—	ラストエリクサー×8	ラストエリクサー×8	ラストエリクサー×8	ラストエリクサー×8
30〜46	エスナ	デスペル	リジェネ	—	—	—	—	—	ラストエリクサー×8	ラストエリクサー×8	ラストエリクサー×8	ラストエリクサー×8

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜46	効果音
—	—	—	—

100 BOSS 魔女(1)

HP	3390
EXP	—
AP	—



時空の彼方から現れた歴代の魔女。はじまりの部屋からスタートするバトルで計6体が登場。魔法中心の攻撃を仕掛けてくるが、いずれもダメージは小さく、通常攻撃で押しきることができる。万全を期すなら、リフレクやG.F.カーバンクルの召喚魔法を併用して戦おう。

特殊攻撃

●ファイア
●ファイラ
●ブリザラ
●サンダー
●サンダラ
●エアロ
●エスナ
●デスペル
●リフレク

おもな出現場所

●はじまりの部屋

LVによる能力値の変化（LV45で固定）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
45	3390	73	10	202	1	50	2
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
80	80	×	80	40	×	70	80	100	100	×	100	100	80	×	×	×	100	×	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=255/256）				盗めるアイテム（盗める確率=128/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
45	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	—	フレアストーン×1	ホーリーストーン×1	メテオストーン×1	アルテマストーン×1	メテオストーン×1	アルテマストーン×1	アルテマストーン×1	アルテマストーン×1
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
—	—	—

「食べる」の効果

LV45	—	—	効果音
—	—	—	—

101 BOSS 魔女(2)

HP 4496
EXP —
AP —



時間圧縮世界に現れる、歴代の魔女のひとり。自分にダブルをかけたあと、攻撃魔法を連発……という戦法で攻めてくるので、早めに倒す自信がなければ、サイレスなどで魔法を封じてしまうといい。魔女(1)×6体＋魔女(2)×4体の計10体を倒すと、魔女(3)が登場する。

特殊攻撃

- フレア
- ダブル
- クエイク
- メテオ
- サンダガ
- エスナ
- メルトン

おもな出現場所

- はじまりの部屋

LVによる能力値の変化(LV45で固定

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ
45	4496	98	10	176	1	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	即死ダメージ
80	60	×	80	40	×	70	80	100	×	×	100	100	80	×	×	×	100	×	[illegible]

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=255/256) 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム(盗める確率=128/256) 178/256	51/256	15/256	12/256
45	ヘイスト	ダブル	—	—	フレアストーン×1	ホーリーストーン×1	メテオストーン×1	アルテマストーン×1	メテオストーン×1	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

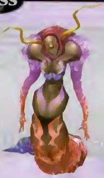
落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV45	—	—	効果音
—	—	—	—

102 BOSS 魔女(3)

HP 32500
EXP —
AP 55



はじまりの部屋からスタートする連続バトルの最後に登場。画面上に5からカウントダウンしていく数字が表示され、1になると直後にアルテマを使ってくる。カウントダウンを中断させる方法はないので、こちらの残りHPが少ないときは回復しておくこと。カウントダウン中以外のときに攻撃を加えると、カウンターの通常攻撃で反撃してくる。

特殊攻撃

- アルテマ

おもな出現場所

- はじまりの部屋

LVによる能力値の変化(LV45で固定

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ
45	32500	125	119	267	30	50
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	[illegible]	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	即死ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	[illegible]

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム(落とす確率=255/256) 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム(盗める確率=[illegible]/256) 178/256	51/256	15/256	12/256
45	フレア	ホーリー	—	—	フレアストーン×1	ホーリーストーン×1	メテオストーン×1	アルテマストーン×1	メテオストーン×1	[illegible]	[illegible]	[illegible]
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV45	—	—	効果音
—	—	—	—

103 アビスウォーム

HP 210〜26000 EXP 100(+10) AP 6



巨大なミミズ。エンカウント直後は全体攻撃の「サンドシェイク」、地中から身を乗り出したあとはカーズのステータス変化を引き起こす「だえき」と通常攻撃（全体攻撃）を使用してくる。なお、通常攻撃以外は、すべて魔法攻撃あつかい。『サンドシェイク』はこちらがレビテト状態なら無効化できる。

特殊攻撃

- エアロ（LV30〜100）
- プロテス
- シェル
- サンドシェイク
- だえき

おもな出現場所

- エスタ・カシュクバール砂漠
- アルティミシア城

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	210	11	2	3	8	3	0
10	2150	24	7	9	9	4	0
20	4400	38	13	15	10	8	1
30	8750	52	19	21	11	7	1
40	9200	66	26	27	13	8	2
50	11750	80	32	33	14	9	2
60	14400	93	38	38	15	11	3
70	17150	107	44	44	18	12	3
80	20000	120	51	49	18	13	3
90	22950	132	57	54	19	14	4
100	26000	145	63	59	20	18	4

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	0	1	2	2.2	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
70	80	70	80	80	×	×	80	×	×	×	100	100	80	70	×	×	100	80	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝64／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1〜19	エアロ	—	—	—	魔石のかけら×6	魔石×3	風車×1	風車×1	魔石×3	風車×1	風車×1	風車×1
20〜29	エアロ	—	—	—	魔石×8	魔導石×4	風車×2	風車×2	風車×2	風車×2	風車×2	風車×2
30〜100	エアロ	トルネド	クエイク	—	風車×2	風車×1	風車×3	風車×4	風車×4	風車×4	風車×4	風車×4

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
アビスウォーム	アビスウォーム	アバドン

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
HP全回復	HP全回復	HP全回復	まずい

104 キマイラブレイン

HP 352〜60000 EXP 150(+20) AP 10



4つの頭を持つモンスター。獅子の頭は通常攻撃、鳥の頭は攻撃魔法、ヤギの頭はステータス変化を引き起こす魔法、龍の頭は水属性の全体攻撃「アクアブレス」を使用する。ステータス変化を引き起こす魔法には、エスナをドロー（はなつ）するなどして対処していこう。

特殊攻撃

- アクアブレス
- サンダラ（LV1〜19）
- サンダガ（LV20〜100）
- エアロ（LV1〜29）
- トルネド（LV30〜100）
- デスペル
- ストップ
- バーサク（LV20〜29）
- コンフュ（LV30〜100）
- ブレイク（LV1〜19）

おもな出現場所

- エスタ・カシュクバール砂漠
- アルティミシア城

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	352	21	41	27	89	5	2
10	3750	38	49	46	97	7	3
20	8000	55	59	68	106	9	3
30	12750	73	87	90	115	11	4
40	18000	90	77	111	125	13	5
50	23750	107	86	133	134	15	5
60	30000	124	95	154	143	17	8
70	38750	141	104	175	152	19	8
80	44000	158	114	197	181	21	7
90	51750	174	122	217	170	23	8
100	60000	190	132	238	180	25	8

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	−1	1	0	−1	−1	1.5

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	トレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	80	×	×	×	×	100	50	×	100	100	×	×	×	×	50	70	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝64／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1〜19	ウォータ	サンダー	エスナ	—	水の結晶×1	水の結晶×2	赤い牙×2	赤い牙×2	赤い牙×2	赤い牙×2	赤い牙×2	赤い牙×2
20〜29	ウォータ	バイオ	サンダラ	エスナ	水の結晶×2	赤い牙×4	[illegible]のかけら×1	[illegible]のかけら×	赤い牙×4	赤い牙×4	赤い牙×4	赤い牙×4
30〜100	ウォータ	バイオ	サンダガ	エスナ	水の結晶×8	赤い牙×8	[illegible]の指輪×3	[illegible]のかけら×	赤い牙×8	赤い牙×8	赤い牙×8	赤い牙×8

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
キマイラブレイン	キマイラブレイン	ウルフラマイター

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
HP全回復＋ステータス変化治療	HP全回復＋ステータス変化治療	HP全回復＋ステータス変化治療	うまい

105 メルトドラゴン

HP 10052～40000　EXP 240(+30)　AP 8　—



6つの眼を持つドラゴン。HPの量が多く、炎と毒属性の攻撃を吸収する能力を持つ強敵なので、出現地域を通るときは属性攻撃にジャンクションしている魔法を事前にチェックしておきたい。「ブレス」のダメージはシェルなどで軽減可能。「メルトアイ」は炎属性の全体攻撃だ。

特殊攻撃

- ファイラ（LV1～19）
- ファイガ（LV20～100）
- メルトアイ（LV20～100）
- ブレス

おもな出現場所

- エスタ・グランディティエリの森
- ガルバディア・地獄に一番近い島

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	魔回
1	10052	52	71	47	51	10	
10	10750	70	75	65	57	11	
20	12000	89	81	85	64	11	
30	13750	109	87	104	71	13	2
40	16000	129	92	124	78	13	2
50	18750	148	98	143	85	14	3
60	22000	167	104	162	92	15	3
70	25750	186	110	181	99	16	4
80	30000	205	115	200	106	17	4
90	34750	224	121	219	113	18	5
100	40000	243	127	238	120	18	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
−1	1	1	1	−1	1	2	

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	100	×	×	×	×	100	80	10

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256） 178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率＝64／256） 178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	ファイア	シェル	プロテス	—	竜の牙×2	赤い牙×2	竜の皮×2	竜の皮×2	赤い牙×2	赤い牙×2	赤い牙×2	赤い牙
20～29	ファイラ	シェル	プロテス	—	竜の牙×6	赤い牙×3	火竜の牙×2	火竜の牙×2	赤い牙×4	赤い牙×4	赤い牙×4	赤い牙×
30～100	ファイガ	デスペル	シェル	プロテス	赤い牙×6	火竜の牙×4	星々のかけら×1	星々のかけら×2	赤い牙×8	赤い牙×8	赤い牙×8	赤い牙×

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
メルトドラゴン	メルトドラゴン	ティアマト

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
HP全回復	HP全回復	HP全回復	ふつう

106 トンベリ

HP 15200～35000　EXP —　AP 1　—



ダンジョンに住む謎の生物。ゆっくり近づいてきたのち、発動したときのパーティーとの距離が近いほど威力が高くなる単体攻撃「ほうちょう」をくり出してくる。「みんなのうらみ」は、一定確率で使用してくるカウンター攻撃で、攻撃した相手に「そのキャラクターが今まで倒したモンスターの数×20」のダメージを与える能力を持つ。

特殊攻撃

- ほうちょう
- みんなのうらみ

おもな出現場所

- セントラ遺跡
- アルティミシア城

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	魔回
1	15200	19	32	8	37	12	
10	17000	36	47	26	52	15	
20	19000	55	65	46	70	17	
30	21000	73	82	66	87	20	
40	23000	92	100	86	105	22	
50	25000	110	117	105	122	25	
60	27000	128	135	124	140	27	
70	29000	146	152	143	157	30	
80	31000	164	170	162	175	32	
90	33000	181	187	181	192	35	1
100	35000	198	205	200	210	37	1

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	0	×	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝128／256） 178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率＝16／256） 178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	デス	—	—	—	ほうちょう×1	ほうちょう×1	ほうちょう×1	ほうちょう×1	ほうちょう×1	ほうちょう×1	ほうちょう	ほうちょ
20～29	デス	—	—	—	ほうちょう×1	ほうちょう×1	ほうちょう×1	ほうちょう×1	ほうちょう×1	ほうちょう×1	ほうちょう×1	ほうちょ
30～100	デス	—	—	—	ほうちょう×1	ほうちょう×1	ほうちょう×1	ほうちょう×1	ほうちょう×1	ほうちょう×1	ほうちょう×1	ほうちょ

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
トンベリ	トンベリ	シュメルケ

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
HP全回復＋ステータス変化治療	HP全回復＋ステータス変化治療	HP全回復＋ステータス変化治療	うまい

107 BOSS オーディン

HP 1300～31000　EXP —　AP 20



セントラ遺跡に眠る、伝説のG.F.。バトル開始から一切の行動を行なわないが、画面左上のタイム表示が0:00になると特殊攻撃「斬鉄剣」をくり出してくる。この攻撃は回避不能なうえ、受けると即死の防御率が100%でもゲームオーバー。残り時間が少ないときは、ヘイスト状態を維持する、メルトンを併用するなど、工夫して戦いたい。

特殊攻撃

●斬鉄剣

おもな出現場所

●セントラ遺跡

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	1300	4	121	26	151	1	0
10	4000	16	130	45	158	6	2
20	7000	33	140	64	166	10	4
30	10000	47	150	84	174	15	6
40	13000	61	159	103	182	19	8
50	16000	75	169	122	191	23	10
60	19000	89	179	140	198	28	12
70	22000	103	189	159	207	32	14
80	25000	117	199	177	215	36	16
90	28000	130	209	195	223	41	16
100	31000	143	218	212	231	45	20

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝64／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	ストップ	デス	ダブル	トリプル	Gメガポーション×[illegible]	Gメガポーション×[illegible]	Gメガポーション×[illegible]	Gメガポーション×[illegible]	運の書×1	運の書×1	運の書×1	運の書×1
20～29	ストップ	デス	ダブル	トリプル	Gメガポーション×8	Gメガポーション×8	Gメガポーション×8	Gメガポーション×8	運の書×1	運の書×1	運の書×1	運の書×1
30～100	ストップ	デス	ダブル	トリプル	Gメガポーション×8	Gメガポーション×8	Gメガポーション×8	Gメガポーション×8	運の書×1	運の書×1	運の書×1	運の書×1

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
オーディン（100%）	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
—	—	—	—

108 BOSS トンベリキング

HP 2500～250000　EXP —　AP 20



トンベリたちのうらみを晴らすべく現れた一族の王。「みんなのうらみ」(→P.246) の強化版とも言うべき「とぎたて」は、相手に「そのキャラクターが倒したモンスターの数×30」のダメージを与える能力を持つ。「じたんだ」は、パーティーの頭上にヤカンや金だらいなどを落としてダメージを与えるというユニークな全体攻撃だ。

特殊攻撃

●じたんだ

●ときたて

おもな出現場所

●セントラ遺跡

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	2500	7	81	21	20	2	0
10	25000	27	87	41	22	5	0
20	50000	49	95	62	25	7	1
30	75000	71	102	84	27	10	1
40	100000	93	110	104	30	12	1
50	125000	114	117	124	32	15	2
60	150000	135	125	143	35	17	2
70	175000	156	132	162	37	20	2
80	200000	177	140	180	40	22	3
90	225000	197	147	197	42	25	3
100	250000	217	155	214	45	27	3

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256）				盗めるアイテム（盗める確率＝0／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	デス	ケアル	レイズ	—	ロイヤルクラウン×1	ロイヤルクラウン×1	ロイヤルクラウン×1	ロイヤルクラウン×1	—	—	—	—
20～29	デス	ケアルラ	レイズ	—	ロイヤルクラウン×1	ロイヤルクラウン×1	ロイヤルクラウン×1	ロイヤルクラウン×1	—	—	—	—
30～100	デス	ケアルガ	アレイズ	—	ロイヤルクラウン×1	ロイヤルクラウン×1	ロイヤルクラウン×1	ロイヤルクラウン×1	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
—	—	—	—

6 MONSTER セントラ遺跡

109 サボテンダー

HP 202～1400
EXP 1(+1)
AP 20



砂漠を走る謎のサボテン。APかせぎにはもってこいのモンスターだが、バトルには消極的で、すばやく倒さないと逃げられてしまう。「針千本」はかならず1000のダメージを与えてくる防御力無視の単体攻撃（サポート魔法の効果や体力の値は無視される）。ダメージを軽減させる方法はないので、つねにHPは1001以上を確保しておこう。

特殊攻撃
- 針千本

おもな出現場所
- エスタ・サボテンダーアイランド
- エスタ・カシュクバール砂漠

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	202	2	16	5	254	8	1
10	230	5	31	19	254	9	100
20	280	9	49	33	254	1	100
30	350	12	66	47	254	12	100
40	440	15	84	60	254	[illegible]	100
50	550	17	101	73	254	14	100
60	680	20	119	86	254	16	100
70	830	22	136	99	254	17	100
80	1000	24	154	111	254	18	100
90	1190	25	171	123	254	19	100
100	1400	27	189	134	254	21	100

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	2.5	

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
×	80	70	80	80	×	×	80	100	90	50	100	100	80	70	100	×	100	×	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255/256）				盗めるアイテム（盗める確率＝128/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	ヘイスト	—	—	—	サボテンのトゲ×1	サボテンのトゲ×3	サボテンのトゲ×3	ダッシュシューズ×1	サボテンのトゲ×[illegible]	サボテンのトゲ×[illegible]	[illegible]	[illegible]
20～29	ヘイスト	—	—	—	サボテンのトゲ×1	サボテンのトゲ×2	サボテンのトゲ×4	ダッシュシューズ×4	サボテンのトゲ×2	サボテンのトゲ×2	サボテンのトゲ×[illegible]	[illegible]
30～100	ヘイスト	—	—	—	サボテンのトゲ×2	サボテンのトゲ×3	サボテンのトゲ×4	ジェットエンジン×1	サボテンのトゲ×3	サボテンのトゲ×3	サボテンのトゲ×4	[illegible]

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
サボテンダー	サボテンダー	ナムタル・ウトク

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
HP回復	HP全回復	HP全回復＋ステータス変化治癒	うまい

110 BOSS ジャボテンダー

HP 6000～600000
EXP —
AP 20



通常のサボテンダーのじつに20倍近い体長を誇る、巨大サボテンダー。ダメージの低い全体攻撃「すってんころりん」に加え、確実にダメージが10000となる防御力無視の単体攻撃「針万本」を使ってくる。戦いを挑むなら、パーティー3人のうち最低でもふたりは、蘇生用の魔法なりアイテムを使用できる状態にしておきたい。

特殊攻撃
- 針万本
- すってんころりん

おもな出現場所
- エスタ・サボテンダーアイランド

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	6000	21	26	13	13	5	
10	60000	35	30	23	25	6	
20	120000	50	36	35	38	8	
30	180000	65	42	46	51	9	
40	240000	80	47	57	64	10	
50	[illegible]	94	53	69	77	11	
60	[illegible]	108	59	80	90	13	[illegible]
70	420000	121	64	91	103	14	
80	480000	135	70	102	116	15	3
90	540000	148	76	113	129	16	3
100	600000	160	81	123	142	18	3

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	[illegible]	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
×	×	×	×	×	×	×	×	50	50	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255/256）				盗めるアイテム（盗める確率＝32/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	メルトン	クラヒデ	トルネト	—	カイアの指輪×1	カイアの指輪×1	カイアの指輪×1	カイアの指輪×1	サボテンのトゲ×[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
20～29	メルトン	グラビデ	トルネド	—	ガイアの指輪×1	カイアの指輪×1	ガイアの指輪×1	ガイアの指輪×1	サボテンのトゲ×3	サボテンのトゲ×3	[illegible]	[illegible]
30～100	メルトン	グラビデ	トルネド	—	カイアの指輪×1	ガイアの指輪×1	ガイアの指輪×1	ガイアの指輪×1	サボテンのトゲ×3	サボテンのトゲ×[illegible]	[illegible]	[illegible]

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
—	—	—	—

11 BOSS バハムート

HP 10800～90000　EXP —　AP 40　飛行タイプ



力のあることを示した者にはその強大な力を貸し与えると言われるG.F.の王。通常攻撃だけでも強力なので、早めにブライン で暗闇状態にしておきたい。全体攻撃「メガフレア」のダメージはシェルなどで軽減可能。ときおりストップも使ってくるため、防御率の高い治療役をひとりは用意しておくこと。

おもな出現場所

●海洋探査人工島・研究所

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	10800	59	71	62	16	10	0
10	18000	100	80	83	25	14	2
20	26000	146	90	105	36	18	4
30	34000	191	100	126	46	22	5
40	42000	236	110	146	57	26	7
50	50000	255	120	166	67	30	8
60	58000	255	130	185	78	34	10
70	66000	255	140	203	88	38	12
80	74000	255	150	220	99	42	14
90	82000	255	160	236	110	46	15
100	90000	255	170	251	120	50	17

特殊攻撃

●メガフレア　●サンダガ
●トルネド
●ストップ

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	0	×	0.5	0	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	50	×	×	×	×	100	90	×	100	100	×	×	×	×	×	×	×

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=255/256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率=32/256） 178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	フレア	ケアルガ	アレイズ	デスペル	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1
20～29	フレア	ケアルガ	アレイズ	デスペル	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1
30～100	フレア	ケアルガ	アレイズ	デスペル	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1	ハイパーリスト×1

入手可能カード

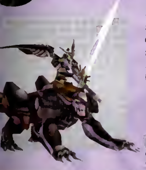
落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
ムート(100%)	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
—	—	—	—

12 BOSS アルテマウェポン

HP 51100～160000　EXP —　AP 100　—



最強とうたわれる幻のモンスター。「グラビジャ」(→P.204)などの全体攻撃を多用してくるので、こまめにHPを回復しながら、通常攻撃でダメージを与えていこう。「リヒト・ゾイレ」は、かならず9999のダメージを与えてくる単体攻撃（サポート魔法の効果や体力の値は無視される）。G.F.エデンをドローしておくことも忘れずに。

おもな出現場所

●大海のよどみ

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	51100	40	12	8	127	27	0
10	61000	62	28	27	130	38	1
20	72000	87	45	48	133	50	1
30	83000	110	64	69	137	62	2
40	94000	133	81	90	140	74	2
50	105000	155	99	111	143	85	3
60	116000	177	117	132	147	98	3
70	127000	197	135	152	150	109	4
80	138000	217	152	173	153	121	4
90	149000	236	171	193	157	133	5
100	160000	254	188	213	160	145	5

特殊攻撃

●クエイク　●メテオ
●グラビジャ　●リヒト・ゾイレ

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=192/256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率=8/256） 178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	リジェネ	デスペル	アルテマ	エデン	アルテマストーン×100	アルテマストーン×100	アルテマストーン×100	アルテマストーン×100	スリースターズ×1	スリースターズ×1	スリースターズ×1	スリースターズ×1
20～29	リジェネ	デスペル	アルテマ	エデン	アルテマストーン×100	アルテマストーン×100	アルテマストーン×100	アルテマストーン×100	スリースターズ×1	スリースターズ×1	スリースターズ×1	スリースターズ×1
30～100	リジェネ	デスペル	アルテマ	エデン	アルテマストーン×100	アルテマストーン×100	アルテマストーン×100	アルテマストーン×100	スリースターズ×1	スリースターズ×1	スリースターズ×1	スリースターズ×1

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
エデン(100%)	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
—	—	—	—

113 UFO？

BOSS

HP	121～12100	AP	—
EXP	—		—



未確認飛行物体。ワールドマップ上で『エンカウントなし』の効力を無視して出現するモンスター。世界各地に点在する5ヵ所の遭遇地点（→P.345）でエンカウントし、5回目にエンカウントしたときから攻撃やドローの対象となる。バトル中はこちらの攻撃を受けるばかりで、自分のHPがゼロになると爆発（この爆発に攻撃能力はない）。

特殊攻撃

なし

おもな出現場所

●本文参照

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	[illegible]
1	121	3	2	2	2	26	
10	400	11	8	3	6	28	
20	900	18	12	5	12	30	
30	1600	26	17	8	17	32	
40	2500	33	23	7	23	34	
50	3600	40	28	9	28	35	
60	4900	47	34	10	34	38	
70	6400	54	39	11	39	38	4
80	8100	81	45	12	45	41	4
90	10000	87	50	13	50	43	5
100	12100	73	56	13	56	45	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	[illegible]

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=255/256）				盗めるアイテム（盗める確率=0/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	グラビデ	—	—	—	エインスの守り×1	エインスの守り×1	エインスの守り×1	エインスの守り×1	—	—	—	—
20～29	グラビデ	—	—	—	エインスの守り×1	エインスの守り×1	エインスの守り×1	エインスの守り×1	—	—	—	—
30～100	グラビデ	—	—	—	エインスの守り×1	エインスの守り×1	エインスの守り×1	エインスの守り×1	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
—	—	—	—

114 コヨコヨ

BOSS

HP	10	AP	—
EXP	—		—



はるかかなたの宇宙からやってきた異星人。乗ってきたUFOを何者かに破壊されて困っている。かよわい生物で、HPはレベルにかかわらず10しかない。こちらを攻撃してくることはないが、コヨコヨの要求に応じた場合は（→P.345）コヨコヨのカードを、倒した場合は加速装置を入手できる。（「たべる」で倒した場合をのぞく）。

特殊攻撃

なし

おもな出現場所

●バラム・アルクラド平野

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	[illegible]
1	10	3	2	2	2	26	
10	10	11	6	3	6	28	
20	10	18	12	5	12	30	
30	10	26	17	6	17	32	2
40	10	33	23	7	23	34	2
50	10	40	28	9	28	35	3
60	10	47	34	10	34	38	3
70	10	54	39	11	39	39	4
80	10	81	45	12	45	41	4
90	10	87	50	13	50	43	5
100	10	73	56	13	56	45	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	[illegible]	[illegible]
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	[illegible]

入手可能魔法＆アイテム

※下記のテーブルとは別に、加速装置を100%の確率で落とす

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=0/256）				盗めるアイテム（盗める確率=0/256）			
					178/256	51/256	15/256	12/256	178/256	51/256	15/256	12/256
1～19	ファイア	サンダー	ブリザド	ケアル	—	—	—	—	—	—	—	—
20～29	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	ケアルラ	—	—	—	—	—	—	—	—
30～100	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	ケアルガ	—	—	—	—	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
変化なし	ダメージ 中 ＋毒	早さ1アップ	[illegible]

6

バラム・アルクラド平野

MONSTER

115 BOSS スフィンクス/アンドロ

HP 10000/10000　EXP —/—　AP 30　—



スフィンクス時のHPがゼロになると、仮面をはずしてアンドロへと変化する。スフィンクス時は攻撃魔法、アンドロ時はステータス変化を引き起こす魔法をメインに使用。スフィンクス時とアンドロ時では、早さの値もわずかながら変化する（表内の右側がアンドロ時の数値）。

特殊攻撃

- ファイガ
- サンダガ
- ブリザガ
- ゾンビ
- スロウ
- スリプル
- 死の宣告
- 使い魔召喚

おもな出現場所

●アルティミシア城・ホール

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	10000	4	8	3	61	6/4	0
10	10000	18	8	12	69	10/8	1
20	10000	33	9	22	79	14/12	1
30	10000	48	10	32	87	18/18	2
40	10000	83	10	41	97	22/19	2
50	10000	78	11	51	106	26/23	3
60	10000	93	12	81	115	30/27	3
70	10000	107	12	70	124	34/31	4
80	10000	121	13	79	134	38/34	4
90	10000	135	14	88	142	42/38	5
100	10000	149	14	97	152	46/42	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	2

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	70	×	70	×	×	×	×	×	×	×	100

入手可能魔法&アイテム

※アイテムを落とすのはアンドロ時、アイテムを盗めるのはスフィンクス時のみ。

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=255/256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率=64/256） 178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	ファイア	サンダー	ブリザド	ケアル	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×2	ラストエリクサー×2	エリクサー×1	エリクサー×1	エリクサー×1	エリクサー×1
20〜29	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	ケアルラ	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×2	ラストエリクサー×2	エリクサー×1	エリクサー×1	エリクサー×1	エリクサー×1
30〜100	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	ケアルガ	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×2	ラストエリクサー×2	エリクサー×1	エリクサー×1	エリクサー×1	エリクサー×1

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜100	効果音
—	—	—	—

116 BOSS トライエッジ

HP 2400〜22400　EXP —　AP 30　飛行タイプ



ドラゴンから作り出された生物兵器。炎か冷気属性のいずれかが弱点で、弱点の属性で攻撃するたびに、炎→冷気、冷気→炎と弱点が変化していく（弱点でないときのダメージ倍率はゼロ）。弱点以外の属性で攻撃すると、雷属性の全体攻撃「トラインスパーク」をカウンターで使ってくるので注意。

特殊攻撃

- ライブラ
- 突進
- トラインスパーク

おもな出現場所

●アルティミシア城・ワインセラー

LVによる能力値の変化（上限：LV51）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	2400	5	101	4	1	26	0
10	6000	24	105	27	2	31	1
20	10000	45	111	53	3	35	1
30	14000	66	116	78	4	40	2
40	18000	66	122	103	5	44	2
50	22000	107	127	128	6	48	3
51	22400	108	128	131	6	48	3
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
4	4	−1	×	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
·	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

入手可能魔法&アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=255/256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率=0/256） 178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	ヘイスト	トルネド	ブライン	—	ロケットエンジン×1	ロケットエンジン×1	ロケットエンジン×1	ロケットエンジン×1	—	—	—	—
20〜29	ヘイスト	トルネド	ブライン	—	ロケットエンジン×1	ロケットエンジン×1	ロケットエンジン×1	ロケットエンジン×1	—	—	—	—
30〜51	ヘイスト	トルネド	ブライン	—	ロケットエンジン×1	ロケットエンジン×1	ロケットエンジン×1	ロケットエンジン×1	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜51	効果音
—	—	—	—

6

アルティミシア城

MONSTER

117 BOSS

コキュートス

HP 5200〜16000 / EXP — / AP 30 / 飛行タイプ



アルティミシア城の宝石が怪物化したもの。物理攻撃を加えると「右爪」、魔法攻撃（G.F.の召喚魔法はのぞく）を加えると「中爪」をカウンター攻撃として使ってくる。死にぎわにはアルテマをくり出してくるので、パーティーの残りHPが少ないときは、十分に回復してからトドメを刺さないと危険。

特殊攻撃

- ●アルテマ
- ●チャージ
- ●中爪
- ●右爪

おもな出現場所

●アルティミシア城・テラス

LVによる能力値の変化（上限：LV55）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	5200	52	201	70	0	5	
10	7000	70	205	128	0	5	
20	9000	91	211	193	0	5	
30	11000	111	216	255	0	5	2
40	13000	131	222	255	0	5	2
50	15000	151	227	255	0	5	3
55	16000	160	230	255	0	5	3
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	0	1	×	1	1		

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	100	90	×	×	×	×	×	×	×	×	×	[illegible]

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率＝0/256） 178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	ホーリー	—	—	—	エレメントガード×1	エレメントガード×1	エレメントガード×1	エレメントガード×1	—	—	—	—
20〜29	ホーリー	—	—	—	エレメントガード×1	エレメントガード×1	エレメントガード×1	エレメントガード×1	—	—	—	—
30〜55	ホーリー	—	—	—	エレメントガード×1	エレメントガード×1	エレメントガード×1	エレメントガード×1	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜55	効果音
—	—	—	—

118 BOSS

ドルメン

HP 5555〜34114 / EXP — / AP 30 / 飛行タイプ



アルティミシアに偽りの生命を吹きこまれた機械兵。「メガ波動砲」はサポート魔法の効果を無視してダメージを与えてくる全体攻撃で、自分の残りHPが少なくなると物理攻撃に対するカウンター攻撃としても使いはじめる。体力の値が高いので、可能であればメルトン（なければドロー）を併用して戦おう。

特殊攻撃

- ●ドレイン
- ●アリニュメン召喚
- ●メガ波動砲

おもな出現場所

●アルティミシア城・画廊

LVによる能力値の変化（上限：LV56）

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	5555	22	180	12	36	36	
10	10125	40	180	35	36	36	
20	15250	60	180	60	36	36	3
30	20425	80	180	85	36	36	3
40	25650	99	180	110	36	36	3
50	30925	119	180	134	36	36	3
56	34114	130	180	149	36	36	3
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	×	1	2	1	

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	90	×	×	×	×	×	×	×	100	×	×

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率＝255／256） 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム（盗める確率＝0/256） 178/256	51/256	15/256	12/256
1〜19	メルトン	—	—	—	エレメントアタック×1	エレメントアタック×1	エレメントアタック×1	エレメントアタック×1	—	—	—	—
20〜29	メルトン	—	—	—	エレメントアタック×1	エレメントアタック×1	エレメントアタック×1	エレメントアタック×1	—	—	—	—
30〜56	メルトン	—	—	—	エレメントアタック×1	エレメントアタック×1	エレメントアタック×1	エレメントアタック×1	—	—	—	—

入手可能カード

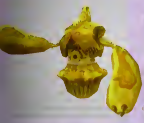
落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時（レア）
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜56	効果音
—	—	—	—

119 BOSS アリニュメン

HP 1010〜3128　EXP —　AP —　飛行タイプ



ドルメンの「アリニュメン召喚」で生み出される、小型の機械兵。単体攻撃「プチ波動砲」はドルメンの「メガ波動砲」と同じく、サポート魔法の効果を無視してダメージを与える能力を持つ（どちらも「ぼうぎょ」でなら、ダメージを半減可能）。ドルメンとちがって体力の値は低いので、通常攻撃だけでもラクに倒すことが可能だ。

特殊攻撃

- ●プチ波動砲

おもな出現場所

●アルティミシア城・画廊

LVによる能力値の変化(上限：LV56)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	1010	12	8	12	5	50	10
10	1150	24	8	30	5	51	13
20	1400	37	8	50	5	51	15
30	1750	49	8	70	5	52	18
40	2200	62	8	89	5	52	20
50	2750	74	8	109	5	53	23
56	3128	82	8	121	5	53	24
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	×	1	2	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	×	×	×	×	×	×	90	×	×	×	×	×	×	×	100	×	×

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=0／256）				盗めるアイテム（盗める確率=64／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1〜19	エスナ	デスペル	—	—	—	—	—	—	メテオストーン×1	メテオストーン×1	メテオストーン×1	メテオストーン×1
20〜29	エスナ	デスペル	—	—	—	—	—	—	メテオストーン×2	メテオストーン×1	メテオストーン×1	メテオストーン×2
30〜56	エスナ	デスペル	—	—	—	—	—	—	メテオストーン×2	メテオストーン×2	メテオストーン×2	メテオストーン×2

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜56	効果音
—	—	—	—

120 BOSS ウルフラマイター

HP 30000　EXP —　AP 30　—



魔法の力で動いている巨大な戦闘マシーン。メルトンを併用するか、割合ダメージの攻撃を使わなければ、ほとんどダメージを与えることができない。ときおり、こちらの攻撃を食らって武器を落とすことがあり、そのときに「パンチ」を使用。この攻撃にはブラインの効果が適用されないので注意したい。

特殊攻撃

- ●振り下ろし
- ●ギガントソード
- ●パンチ

おもな出現場所

●アルティミシア城・牢獄

LVによる能力値の変化(上限：LV52)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	30000	26	255	2	255	4	0
10	30000	44	255	3	255	5	0
20	30000	63	255	5	255	7	1
30	30000	82	255	6	255	8	1
40	30000	101	255	7	255	9	2
50	30000	119	255	9	255	10	2
52	30000	123	255	9	255	11	2
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	80	×	×	×	×	×	30	×	×	×	×	×	×	×	×	×	100

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=255／256）				盗めるアイテム（盗める確率=0／256）			
					178／256	51／256	15／256	12／256	178／256	51／256	15／256	12／256
1〜19	グラビデ	—	—	—	ダイヤアーマー×1	ダイヤアーマー×1	ダイヤアーマー×1	ダイヤアーマー×1	—	—	—	—
20〜29	グラビデ	—	—	—	ダイヤアーマー×1	ダイヤアーマー×1	ダイヤアーマー×1	ダイヤアーマー×1	—	—	—	—
30〜52	グラビデ	—	—	—	ダイヤアーマー×1	ダイヤアーマー×1	ダイヤアーマー×1	ダイヤアーマー×1	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1〜19	LV20〜29	LV30〜52	効果音
—	—	—	—

121 BOSS ガルガンチュア

HP 10100～15400　EXP —　AP 42



バイセージらを倒したあとに出現する大巨人。物理攻撃を加えると、「反撃ひねり」をカウンター攻撃として使ってくる。まともに戦うとやっかいな相手だが、ゾンビ状態にしたあとにレイズなどを使えば、一撃で倒すことが可能だ。「イービルアイ」はスロウ+カーズのステータス変化を引き起こす全体攻撃。

特殊攻撃

- ●クエイク
- ●グラビデ
- ●サイレス
- ●バーサク
- ●反撃ひねり
- ●イービルアイ

おもな出現場所

●アルティミシア城・武器庫

LVによる能力値の変化(上限：LV54

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	10100	26	180	5	0	26	[illegible]
10	11000	41	180	37	0	28	[illegible]
20	12000	57	180	70	0	30	[illegible]
30	13000	73	180	100	0	32	2
40	14000	89	180	127	0	34	2
50	15000	104	180	151	0	35	3
54	15400	111	180	160	0	36	3
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	1	1	1	1	1	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
20	×	×	×	×	×	50	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	[illegible]

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=255／256） 178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率=0／256） 178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	バイオ	クエイク	リフレク	—	魔神の腕輪×1	魔神の腕輪×1	魔神の腕輪×1	魔神の腕輪×1	—	—	—	—
20～29	バイオ	クエイク	リフレク	—	魔神の腕輪×1	魔神の腕輪×1	魔神の腕輪×1	魔神の腕輪×1	—	—	—	—
30～54	バイオ	クエイク	リフレク	—	魔神の腕輪×1	魔神の腕輪×1	魔神の腕輪×1	魔神の腕輪×1	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～54	効果音
—	—	—	—

122 BOSS カトブレパス

HP 10500～60000　EXP —　AP 30



ベヒーモスに酷似した、漆黒の魔獣。巨体にまかせた力技と高い知能を活かした魔法で攻撃してくる。サンダガや、パーティー全員の頭上に雷を落とす「召雷」を多用してくるので、雷属性の防御率は上げておきたいところ。ダメージの大きい単体攻撃「デッドリーホーン」や、死にぎわにかならず使ってくるメテオには要注意だ。

特殊攻撃

- ●サンダガ
- ●メテオ
- ●召雷
- ●デッドリーホーン

おもな出現場所

●アルティミシア城・宝物庫

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	運
1	10500	7	4	65	2	26	[illegible]
10	15000	29	11	83	6	28	[illegible]
20	20000	53	19	102	12	30	[illegible]
30	25000	78	26	122	17	32	[illegible]
40	30000	102	34	141	23	34	[illegible]
50	35000	126	42	160	28	35	[illegible]
60	40000	150	49	179	34	38	3
70	45000	174	57	198	39	38	4
80	50000	197	65	216	45	41	4
90	55000	221	72	235	50	43	5
100	60000	244	80	254	56	45	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
1	1	−1	2	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ステータス攻撃が成功する基本確率

戦闘不能	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
×	×	×	60	×	×	×	×	×	20	×	×	×	×	×	×	×	×	×	[illegible]

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム（落とす確率=255／256） 178／256	51／256	15／256	12／256	盗めるアイテム（盗める確率=0／256） 178／256	51／256	15／256	12／256
1～19	メテオ	—	—	—	ステータスアタック×1	ステータスアタック×1	ステータスアタック×1	ステータスアタック×1	—	—	—	—
20～29	メテオ	—	—	—	ステータスアタック×1	ステータスアタック×1	ステータスアタック×1	ステータスアタック×1	—	—	—	—
30～100	メテオ	—	—	—	ステータスアタック×1	ステータスアタック×1	ステータスアタック×1	ステータスアタック×1	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
—	—	—	—

123 BOSS ティアマト

HP 21200～89600
EXP —
AP 30
飛行タイプ



もともとはG.F.であったが、アルティミシアの力に屈し、そのしもべとなった。炎属性の全体攻撃「ダークフレア」は、画面上に少しずつ表示されていく「技名の文字」が完成した直後に使ってくる。炎属性の防御率を上げておくか、それができない場合はシェルなどでダメージを軽減すること。スロウで技名の完成を遅らせる戦法も有効だ。

特殊攻撃

●ダークフレア

おもな出現場所

●アルティミシア城・時計塔

LVによる能力値の変化(上限：LV58)

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	21200	57	81	62	4	20	0
10	32000	75	90	83	22	20	1
20	44000	96	100	105	42	20	3
30	56000	116	110	126	62	20	4
40	68000	136	120	146	63	20	5
50	80000	158	130	166	103	20	6
58	89600	172	138	161	119	20	7
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
0.5	1	0.5	×	1	0	1	1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
・	×	×	×	×	×	×	×	×	20	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム (落とす確率=255/256) 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム (盗める確率=0/256) 178/256	51/256	15/256	12/256
1~19	フレア	—	—	—	ステータスカード×1	ステータスカード×1	ステータスカード×1	ステータスカード×1	—	—	—	—
20~29	フレア		—	—	ステータスカード×1	ステータスカード×1	ステータスカード×1	ステータスカード×1	—	—	—	—
30~58	フレア	—	—	—	ステータスカード×1	ステータスカード×1	ステータスカード×1	ステータスカード×1	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～58	効果音
—	—	—	—

124 BOSS オメガウェポン

HP 111105～1161000
EXP —
AP 250
—



アルテマウェポンをはるかにしのぐ攻撃能力を持つ、最強最後のモンスター。「メギド・フレイム」は防御力無視の攻撃で、パーティー全員に9998のダメージを与えてくる。「テラ・ブレイク」は、高威力の物理攻撃。HPの量もケタ外れに多く、倒すのは至難のワザだ(→P.302)。

特殊攻撃

●メテオ
●アルテマ
●グラビジャ
●テラ・ブレイク
●リヒト・ゾイレ
●レベル5デス
●メギド・フレイム

おもな出現場所

●アルティミシア城・礼拝堂

LVによる能力値の変化

LV	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避
1	111105	67	61	70	121	61	0
10	202500	113	65	128	125	61	1
20	305000	183	70	193	131	61	1
30	408500	213	76	255	136	61	2
40	513000	255	61	255	142	61	2
50	618500	255	86	255	147	61	3
50	725000	255	92	255	153	61	3
70	832500	255	97	255	158	61	4
80	941000	255	102	255	164	61	4
90	1050500	255	108	255	169	61	5
100	1161000	255	113	255	175	61	5

属性攻撃を当てたときのダメージ倍率

炎	冷気	雷	地	毒	風	水	聖
−1	−1	−1	−1	−1	−1	−1	−1

ステータス攻撃が成功する基本確率

即死	毒	石化	暗闇	沈黙	バーサク	ゾンビ	睡眠	ヘイスト	スロウ	ストップ	リジェネ	リフレク	死の宣告	石化中	レビテト	混乱	ドレイン	吹き飛ばし	割合ダメージ
・	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

入手可能魔法＆アイテム

LV	ドローできる魔法				落とすアイテム (落とす確率=255/256) 178/256	51/256	15/256	12/256	盗めるアイテム (盗める確率=0/256) 178/256	51/256	15/256	12/256
1~19	フレア	ホーリー	メテオ	アルテマ	スリースターズ×1	スリースターズ×1	スリースターズ×1	スリースターズ×1	—	—	—	—
20~29	フレア	ホーリー	メテオ	アルテマ	スリースターズ×1	スリースターズ×1	スリースターズ×1	スリースターズ×1	—	—	—	—
30~100	フレア	ホーリー	メテオ	アルテマ	スリースターズ×1	スリースターズ×1	スリースターズ×1	スリースターズ×1	—	—	—	—

入手可能カード

落とすカード	「カード」使用時	「カード」使用時(レア)
—	—	—

「食べる」の効果

LV1～19	LV20～29	LV30～100	効果音
—	—	—	—


somno, liberi fatali. Excitate vos e somno, liberi fatali
Somnus non est.
veritatis
mundi.
Fithos Lusec Wecc
Ardente veritate

CHAPTER 7

SCENARIO

シナリオ



FINAL FANTASY VIII SCENARIO

P R O L O G U E

the Promise

遠く、潮騒が聞こえてくる。

薄桃色の花が咲き乱れる草原を、海風がおだやかに渡っていく。

海は見えない。一面を、鮮やかな緑と淡いピンクが埋め尽くしている。

そのただ中に、空を切り取ったような青が見える。それは、スカイブルーの衣に身を包んだ少女——。

美しい少女だった。艶やかな髪が、微風になびき漆黒にきらめく。白いうなじに光るのは銀鎖の首飾り。獅子をかたどったシルバーの指輪が、鎖につながれて胸元に揺れる。

少女は、待っていた。

——誰を？

そう彼女は問いかける。ずいぶん長いあいだ、ここで待ちつづけているように思える。あるいは刹那の時を。時間は意味を持たない。大切なのは、誰を待っているのか、思い出すこと……。

最初から、待つべき者などいないのではないか——ふと、少女の心にそんな疑いが忍び寄る。不意に、雨を含んだ風が強まってくる。暖かな陽光は暗雲にさえぎられ、冷気が少女をそこから追い立てるように舞い降りる。彼方の空では稲光が、雲の腹に複雑な模様を閃かせはじめる。少し遅れて雷鳴が、飢えた獣のうなり声のごとくにとどろく。風も泣き叫ぶ。彼女をこばむように。

黒髪をあおられ、少女は不安そうに手のひらを胸に当てる。指先に触れる硬質な感触。獅子の指輪——それが少女のよりどころとなる。

くる。きっとくる。そのとき自分を見つけられるように、少女はいつまでも待ちつづけると心に誓う。

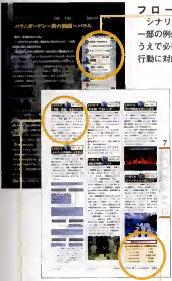
彼は存在する。そして彼女のいる場所を目指している。なぜならここが約束の地だから。ふたりで決めた再会の場所だから……。

突風が花びらを舞い上げ、視界を薄桃に染める。美しき嵐の中で、少女はにぎりしめた小さな拳を開く。包まれていたのは純白に輝く一枚の羽根。それは少女の想いを乗せて、風に高く運ばれていく。

空の果てへ。時の狭間へ。傷つき迷う、待ち人のもとへ——。

First Guidance

本章では、「ファイナルファンタジーⅧ」の攻略法を、シナリオの流れに沿って解説していく。まずは以降のページに掲載している、シナリオ進行を示すフローチャートと、解説パートの見かたを説明しよう。



フローチャート

シナリオの本筋（メインシナリオ）の進めかたを示している。一部の例外をのぞき、チャート内には、メインシナリオを進めるうえで必要な行動のみを記載。チャートの右にある地名は、その行動に対応した場所を示す。各記号の意味は、以下のとおり。

1	フローチャートの通し番号。
CHECK	解説パートで説明を行なっているポイント。
バトル	その場面でかならず起こるバトルの相手。
G.F.	その場面で入手できるG.F.。
雑誌	その場面で入手または購入できる雑誌。
IN	あるキャラクターが仲間に加わる、またはパーティーに加えられるようになることを示す。
OUT	あるキャラクターが、パーティーに加えられなくなることを示す。
CHANGE	ラグナ編とスコール編が切り替わる場所、またはパーティーの分割が行なわれる場所を示す。

解説パート

フローチャート上でCHECKマークがついているナンバーの場面を、細かく説明している。見出しの右上にあるMAPナンバーはCHAPTER 10に対応。なお、文中において、入手可能なアイテム類は、★マークをつけて赤い文字で表記してある。

おもなサブイベント

その攻略範囲以降で行なえるようになるサブイベント（メインシナリオを進めるうえで行なう必要がないイベント）の種類と、それを紹介しているページをまとめた表。ただし、解説パート中でふれているものは除外してある。

SCENARIO INDEX

バラムガーデン～炎の洞窟～バラム

視界が、赤く揺らめいている。

ノドがひりつくように乾く。緊張からくるものじゃなく、この洞窟の常軌を逸した暑さのせいだ。

足場の両側を、赤熱した溶岩が粘つく流れとなって這い進んでいく。噴き上がる熱気が陽炎となって見えるものすべてをゆがめ、赤々と照らし上げられた岩肌を、まるで巨大な生き物の腸壁のように蠢かせる。

地獄があるとすれば、このような眺めなのだろうか――そんな考えが頭をかすめた瞬間、地の底から凄まじい咆吼がとどろいた。大地をも揺るがすその叫びに大気は鳴動し、吹きつける熱風がちりちりと肌を灼く。眼前の火口から、空間自体が融けだすほどの熱をまとったものが姿を現す――。

Squall スコール 灼熱と対峙して

それは、まさに炎の化身と言うべき存在だった。ぶ厚い筋肉の鎧に包まれた赤銅色の巨体に、獰猛な獣の頭を戴いた灼熱の魔神。洞窟に巣食う怪物どもとは一線を画す、ガーディアン・フォースとも自律エネルギー体とも呼ばれる強力な精霊の一種・イフリートだ。

熱波が圧力となって叩きつけられ、今朝ついたばかりの額の傷に痛みが疾る。だが、ひるむわけにはいかない。決して困難から逃げない……幼かったあの日、俺はそう誓ったのだから。

猛り狂う魔神に向かい、ガンブレードを掲げて俺は突進する。恐怖はない。それとも、俺の中で何かがマヒしているのか？

同行の教官キスティスの放った冷気魔法がイフリートを撃ち、わずかにその熱を減衰させる。獣面が苦痛と怒りにゆがんだ刹那、俺はきらめく刃を振り下ろし、トリガーを引きしぼった。

ガンブレード特有の強烈な手応えが、俺を闘いのみに埋没させてゆく――。

バラムガーデン

1 保健室で目を覚ます

2 教室でキスティスと会話

3 CHECK 学習用パネルで「予習・復習」
G.F. ケツァクウァトル、シヴァ

4 CHECK 2階廊下で転校生(セルフィ)とぶつかる

5 CHECK 正門でキスティスと合流
雑誌 オカルトファン1、ティンバー・マニアックス

IN キスティス

炎の洞窟

6 CHECK 入口で制限時間を申告

7 CHECK
バトル イフリート(→P.190)
G.F. イフリート

OUT キスティス

バラムガーデン

8 学生寮大部屋で着替えて1Fホールへ

IN ゼル、サイファー

9 車でバラム市街へ

バラム

10 CHECK 高速上陸艇に乗る

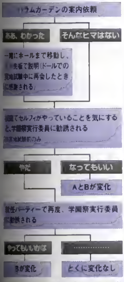
CHECK 3 MAP 37
「予習・復習」は忘れずに

スコールの机を調べると、学習用パネルの操作画面が出現。ここで表示される項目のうち、「予習・復習」をチェックすれば、G.F.ケツァクウァトルとG.F.シヴァが手に入る（使用可能になる）。これを行なわないと、この2体のG.F.は手に入らないので、絶対にチェックしておこう。

なお、学習用パネルは、教室でキスティスと会話をする前から操作することが可能。先に行なっておけば、会話後にスコールの机までもどる手間がはぶける。

CHECK 4 MAP 35
セルフィとの会話による変化

セルフィとぶつかったあと、バラムガーデンの案内を頼まれるが、このときに選択肢が出現する。どちらを選んだかにより、以降のセルフィの行動と会話が多少ちがってくるのだ。また、校庭で学園祭実行委員にさそわれたときも、会話中の選択により、あとでちょっとした変化が発生する。どのような変化があるのかは、以下のフローチャートのとおり。



A……SeeD試験の合格者を発表したあとの歓迎パーティーにおけるセルフィのセリフ

B……ガルバディア軍ミサイル基地でボスを倒したあとのセルフィのセリフ、および、バラムガーデンで学園長派とマスター派が争っている最中に校庭に行ったときのスコールのセリフ

CHECK 5 MAP 1〜37
先を急いでもいいが……

キスティスと合流してすぐに炎の洞窟へ向かっても問題ないが、その前にバラムガーデン内やバラム市街をめぐっておくと、シナリオが進行したあとでは起こらないサブイベントを見たり、アイテムを入手したりできる。以下がその一例だ。

- ●図書室で★オカルトファンⅠを入手する
- ●2Fエレベーター前にいる男に話しかけて、★レベル1のモンスターカード7枚（→P.165）をもらう
- ●学生食堂でサイファー、風神、雷神と会話し、ゼルの行動を見る
- ●バラム港のドローポイントでケアルを入手する（※初任務を受けてティンバーに行く時点からふたたび利用可能になる）

CHECK 6 MAP 48〜55
最初の時限イベント

スコールに与えられた課題は、洞窟の入口で教師に申告した制限時間（10分、20分、30分、40分のいずれか）以内に、G.F.イフリートを入手し、洞窟の外までもどること。しかし、洞窟内はほぼ一本道で、イフリートがいる場所へもすぐにたどり着けるため、時間切れになることはまずないだろう。課題を終えた時点での残り時間が、試験結果に影響を与える（入口で申告した制限時間は影響しない／→P.326）。

なお、制限時間内に何かを行なわなければいけない、こういったイベントのことを、本書では総じて「時限イベント」と呼んでいる。時限イベント中は、画面の左上に残り時間が表示されており、一部の例外をのぞいて、これがゼロになると即ゲームオーバーだ。残り時間は、バトルの最中や、メニュー画面を開いているときでも減っていく（メニュー画面では、本来だとプレイ時間が表示される場所に、残り時間が表示される）。時限イベント中に時間経過をストップさせるには、STARTボタンを押してポーズをかける（バイブレーション機能のON／OFF切り替え画面を出す）しかない。



CHECK 7 MAP 55
残り時間が少ないときは

イフリートとのバトル中にシヴァを召喚すると、専用のセリフを見ることができる。しかし、呼び出すまでに時間がかかるので、短時間でバトルに勝利したければ、通常攻撃や特殊技、あるいはブリザドなどの冷気魔法を連発したほうが効率的だろう。

イフリートを倒した時点で残り時間が3分を切っていたら、課題のクリアはきびしくなる。その場合は、とりあえずイフリートのジャンクションなどはせずに、急いで洞窟入口までもどろう。むろん、その間のバトルはなるべく逃げること。



CHECK 10 MAP 67-B
ジャンクションはここで

バラムに入ると、自動的に港まで行ったのち停車する。このあと、車を降りてから停泊している高速上陸艇に乗りこむまでのあいだに、市街へもどることができるほか、ジャンクションを行なうことも可能。ここでジャンクションをすませておけば、実地試験がはじまってすぐにドール・中央広場を目指せるのだ。ちなみに、市街へもどれば買い物などを行なえるが、街の外に出ることはできない（→P.334）。



おもなサブイベント

イベント名	紹介ページ
ゼルのラブラブイベント	P.331
ボヤキ3人組	P.332
ヤマザキ先生	P.326、327
店のおばさん	P.340
チビ暴れん坊	P.335

7

SCENARIO

バラムガーデン〜炎の洞窟〜バラム

ドール（SeeD実地試験時）～バラムガーデン

サイファーのヤツ、やっぱりどこかイカレてやがるぜ！

確かに腕は立つよ。オレが当てるつもりで打ったパンチを軽々と避けやがるし、あの扱いにくいガンブレードを小枝みたいに振り回してみせる。戦闘能力だけなら、正SeeDよりも上なんじゃないか？

でも、実際のところ、サイファーのヤツは誰彼かまわず噛みつく狂犬野郎だ。今朝だってスコールにからんで、トレーニングって名目で真剣でチャンバラやらかして、結局ふたりとも額に仲良く傷をこさえちまった。ま、そのことに関しちゃスコールも同罪だけどな。

で、ツイてないことにオレは、SeeD認定のかかった大事な実地試験でこのふたりと一緒のB班にされちまった。しかもサイファーが班長ときた！

試験ったって実戦だ。相手はドール公国に侵攻してきたガルバディア軍。バラムの暴れん坊ゼルって呼ばれたオレだって多少は緊張するってもんだ。

Zell ゼル 撤収命令1900時

それなのに、あいつは暴れまくるってことしか頭にないらしい。敵軍の目標が山頂の電波塔だとわかった途端、担当区域を離れてそっちに向かうなんて言い出しやがった。これじゃあ万年SeeD候補生なのもうなずけるぜ。そもそも合格する気があるのかよ？

その班長命令に従ったおかげで、オレたちは今大変な目に遭ってる。撤収命令が出て、電波塔のてっぺんから高速上陸艇の待つ海岸まで30分以内にもどるハメになったんだ。しかもサイファーは勝手にひとりで行っちまって、オレたちは伝令にきたA班のセルフィと一緒にこうしてぜいぜいと山道を駆け下りてる。船に乗り遅れたら不合格どころか、命まで落としかねないからみんな必死だ。

と、背後からガチャンガチャンと重々しい足音が響いてきた。自己修復機能を持つクモみたいなガルバディア軍の機動兵器が、どういうワケかオレたちを標的にしてしつっこく追っかけてきやがる。

くそっ、きりがないぜ！　これも全部サイファーのバカ野郎のせいだ！

---

11 CHECK 市街の中央広場を目指す
バトル ガルバディア兵×(1～2) (→P.198)

12 命令違反をおかして電波塔へ
バトル ヘッジヴァイパー (→P.200)

OUT サイファー

13 CHECK ガケを降りたセルフィを追う

IN セルフィ

14 CHECK 電波塔内部へ
バトル ビッグス・1回目＋ウェッジ・1回目、エルヴィオレ(→P.200)
G.F. セイレーン
雑誌 月刊武器3月号

15 CHECK 帰還命令を聞かされる

16 CHECK 巨大メカに襲われる
バトル X-ATM092 (→P.202)

17 高速上陸艇に乗船

OUT ゼル、セルフィ

18 1Fロビーでサイファーと話をする

19 CHECK 2F廊下で合格者発表

20 学生寮大部屋で着替えて就任パーティーへ

21 CHECK 学生寮大部屋で着替えて秘密の場所へ

IN キスティス

22 襲われている女性を助ける
バトル グラナルド＋ラルト×3 (→P.203)

OUT キスティス

23 新しい部屋（SeeD寮）で就寝

CHECK 11 MAP 71～75-A
強制バトルの連続

市街地を奪回するまでに、ガルバディア兵とのバトルがかならず4回ある。出現するガルバディア兵の数は、バトルが発生する順に2体、2体、1体、1体で固定。

CHECK 13 MAP 79-A～81-A
サイファーとセルフィが交代

電波塔付近にくると、サイファーが仲間から離脱してしまう。しかし、サイファーがジャンクションしていたG.F.は離脱時にはずされており、持っていた魔法も、直後に登場するセルフィへと受け渡される。

セルフィがガケを跳び降りたら、道沿いにガケをまわりこんでいくか、ガケを跳び降りて、追いかけよう。電波塔の手前まで行くと、セルフィが仲間に加わる。そのさい、ガケを跳び降りていったほうがすぐに追いつけるが、試験結果に影響するのでオススメできない（→P.326）。



CHECK 14 MAP 85
ドローでG.F.入手

電波塔の上では、ビッグスとのバトルが待っている。ビッグスのHPをゼロにするか、ある程度の時間が経過すると、ウェッジも出現（HPをゼロにした場合のみ、ここでビッグスのHPが全回復）。その後、ビッグスまたはウェッジのHPをゼロにすれば、エルヴィオレが出現する。エルヴィオレからはG.F.セイレーンをドローできるので、忘れずに入手すること。これらの「ドローで入手するG.F.」は、ドローせずにその敵を倒してしまうと、二度と手に入らないのだ。

CHECK 15 MAP 85
30分以内に帰還せよ

この直後から時限イベント（制限時間30分）がはじまる。時間内に海岸までもどり、高速上陸艇に乗りこまないとゲームオーバーになってしまうので、ジャンクションなどは手早くすませて、すぐに電波塔を出よう。

CHECK 16 MAP 82-B～70
解法は3とおり

X-ATM092とのバトル。敵のHPを1200ほど減らすと動きを止めて自己修復をはじめるので、そのスキに逃げよう（このとき以外は、逃げることが不可能）。

以降、7ヵ所のマップでX-ATM092に襲われるが、下記の方法を使えばすべてのバトルを回避可能。避けそこねてバトルになった場合は、前述のとおり、ダメージを与えて敵が動きを止めたスキに逃げればいい。

●ドール山間部⑤、④　MAP80、79-B

どちらも、途中で立ち止まらずに、道なりに走り抜けていけばバトルを回避できる。ドール山間部④のほうは、まずは方向キーを左に入れつづけ、敵の下を通過した直後から左下に入れつづければOK。

●ドール山間部③　MAP78

下へ向かうのみ。ただし、写真の赤いライン上だけは歩いて通過すること（走って通過しようとすると、地面が揺れて足止めされたスキに、敵に追いつかれる）。それ以外の場所は、走っても問題ない。



●ドール山間部②　MAP77

下へ走っていくだけでいい。

●ドール山間部①　MAP76

橋の中央（下のマップで赤いラインが引いてある場所）を過ぎるまで走っていくと、X-ATM092がスコールたちを跳び越えて先まわりするので、立ち止まろう。その後、歩行音が聞こえてきたら左に走れば、今度は敵が左側へ跳んでいく。そのスキに右へ走り抜ければ突破することが可能。

●ドール中央広場B　MAP75-B

下へ走り抜けるのみ。そのさい、犬のそばで◎ボタンを押し、犬を逃がしておかないと、試験結果に影響する（→P.326）。

●ドール市街③　MAP73

下へ走っていくだけでいい。あとは、つぎのマップを下へ進めばOK。

ドール山間部①の全体マップ



なお、このイベントは最後まで逃げつづける以外にも、下にあげた方法で終わらせることができる。

A：パブに隠れる

ドール市街③のマップで、C班が出てくるパブに入ると、X-ATM092をやり過ごせる（試験結果に影響あり／→P.326）。その場合、海岸には敵の残骸が横たわっており、ムービーが流れない。

B：敵を完全に破壊する

バトルから逃げずに、X-ATM092を何度も自己修復させていると、やがて敵は自己修復能力を失うので、あとはHPをゼロにすれば破壊できる（→P.346）。ただし、最初のバトル時は絶対に破壊できないため、2回目以降のバトルで狙うこと。破壊後は、X-ATM092に襲われなくなるかわりに、海岸までの道のりで、ガルバディア兵などの敵とエンカウントするようになる。

CHECK 19 MAP35,41-A
バトル計をもらおう

2F廊下（MAP35）で1分ほど待つと、教師がきて合格者を告げる。認定式終了後は、学園長室を出る前にシドに話しかけよう。チュートリアルの「情報」欄に「戦闘レポート」を追加する★バトル計がもらえるのだ。ここでもらい忘れても、初任務を受けてからティンバー行きの列車に乗るまでのあいだに、3Fの学園長室でシドと会話すれば、手に入れることは可能（ちなみに、初任務を受ける日から、エレベーターで3Fへ行けるようになっている）。

CHECK 21 MAP 28
このときは通行できる

秘密の場所へ行くときにかぎり、訓練施設内のセーブポイント左にある通路が通れるようになっている。



バラムガーデン～ティンバーの森(ラグナ編)～大統領列車

奇妙、としか言いようのない夢を見ていた。

ガルバディアの一兵士として、俺はティンバー周辺の森林地帯をさまよっていた。正確に言うと"俺"じゃない。俺はその兵士――ラグナという男の意識の片隅から、スコールとして世界を見ていた。

おかしな状況だった。まるで自分が、精神に常駐したG.F.にでもなったかのような感覚なのだ。その俺の意識に、ラグナの思考がそのまま、ダイレクトに流れこんでくる。

夢が自分の頭の中で創り出されるのなら、それは俺の経験や知識にもとづいたものでしかないはずだ。それなのに、このラグナという見知らぬ男は、あらゆる意味で俺には理解できない種類の人物だった。

スコール 夢の男、ラグナ

何もかもがあけすけで、思ったことをペラペラと口にする。あとさきを考えているとは思えない行動をとるし、とにかく他人に対して精神的な壁を何ら作ろうとしない。

こういうタイプは嫌いだった。この男が俺の無意識の産物だ、などと考えただけで俺は不安になる。俺の心に、ラグナのもととなる因子があるということだからだ。

そんな俺のいらだちをよそに、夢の男は好き勝手に失態を演じてみせる。憧れのピアニストにアピールしようとステージにのぼり、緊張のあまり足をつらせるなど、俺には想像もできない行動だった。

ただ、ラグナは夢に登場する人々に好かれていた。兵隊仲間のキロスとウォード、それにピアニストのジュリアでさえ、この調子の良い愚かな男に惹かれた。

何かがおかしかった。

これは、本当に俺の夢なのだろうか？ 彼らは……ラグナは実在する人間じゃないのか？

俺に、何が起こっているんだ――？

SeeD、SeeD、SeeD!!

ホントにきてくれたんだ！

バラムガーデンの育成する傭兵部隊SeeDっていったら、あっちこっちの紛争で引っ張りだこになってる戦闘のスペシャリストだもんね。優秀なぶんだけ報酬も高くって、ウチら『森のフクロウ』みたいな貧乏レジスタンス組織じゃ全然相手にしてもらえなかったんだけど、やっぱ直接話してみるもんだよねえ。学園長のシドさんってすっごくイイ人！ 用意したお金ってまるっきり足りないハズなのに（それでもゾーンやワッツたちが一生懸命バイトしたの！）、約束どおりすぐにSeeDを派遣してくれるんだもの！

しかも、これはわたしも驚いちゃったんだけど、きてくれたのはガーデンのパーティーで一緒に踊ったあのカッコいい彼！ ここで再会したのって偶然なのかな。だとしたらすっごく運命的だよね。これからティンバー独立運動も楽しくなりそ……っと、そんなこと考えてるとプロの人たちから遊びみたいに思われちゃうな。マジメに、よろしくねスコール！ ちょっと無愛想だけど、アンジェロもあなたのこと気に入ったみたいだよ。

リノア カッコいいSeeDがやってきた！

……でも、サイファーもきてくれると思ってたんだけどな。まだSeeDじゃないんだって。パーティーで会ったときも前と変わらず自信たっぷりで、ガキ大将そのまんまって感じだったのに……もしかしてあいつ、わたしに気を使ってくれてたのかな。

シドさん紹介してくれたのサイファーだし、この作戦がうまくいったらあいつにもちゃんとお礼しなくちゃね。何しろ今回の計画は、ウチらだけじゃ全然ムリだった超本格派のすごいヤツなんだから！

さあ、ティンバーの独立目指して張り切っていこっか。ビンザー・デリング大統領列車丸ごと誘拐大作戦、開始っ

24 初任務を受ける
バトル ティアボロス（→P.204）
※魔法のランプ使用時
G.F. ティアボロス
雑誌 月刊武器4月号

IN セル、セルフィ

25 ティンバー行きの列車に乗る
雑誌 ペット通信1号

CHANGE ラグナ編へ

26 ティンバーの森を抜ける

27 ホテル地下のバーに向かう

28 ジュリアとの語らい

CHANGE スコール編へ

29 森のフクロウと合流
雑誌 ペット通信2号

30 大統領拉致作戦

31 大統領との対面
バトル デリング偽大統領、ナムタル・ウトク（→P.205）

IN リノア

バラムガーデン / バラム / ティンバーの森 / デリングシティ / ティンバー

CHECK 24 ディアボロスを倒せ
MAP 44

カードリーダー前で任務を聞いたあと、シドに話しかけるか正門方向へ行くと、★魔法のランプをもらえる。これをもらう前にホールまでもどってしまった場合でも、3Fの学園長室でシドに話しかければ手に入れることは可能だ（ティンバー行きの列車に乗る前にかぎる）。

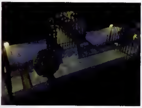
魔法のランプを使うと、ディアボロスとのバトルに突入。勝てばG.F.ディアボロスが手に入るので、なるべく早めに使っておきたい。かなりの強敵だが、敵からドローできるグラビデでダメージを与えつつ、特殊技を当てていけば、キャラクターのレベルが低くても十分に倒せる。

CHECK 25 残金に注意
MAP 58

ティンバー行きの列車に乗る前に、念のため、駅前のショップでアイテムを購入しておこう。とくに、不利なステータス変化を治療できるアイテムは、ある程度まとまった数を持っているに越したことはない。ただし、切符を買うために必要となる3000ギルは残しておくように。

CHECK 27 取れない場所にアイテムが
MAP 241

デリングシティに到着して車を降りた場所から、右へ行くとホテルに、右上へ行くと凱旋門にたどり着く。凱旋門の内部は地下水路に通じており、奥まで行くと、画面右上のほうに雑誌（月刊武器5月号）が見える。しかし、これはスコール編でしか取ることができない。



CHECK 28 2とおりの展開がある
MAP 214～216-A

ラグナたちが車を降りた直後の会話内容と、ホテルの部屋でジュリアと語らうシーンの展開は、ある条件で2種類のパターンのどちらかになる（→P.350）。

CHECK 29 合い言葉をまちがえると
MAP 99

ティンバーの駅で組織のメンバーに言う合い言葉をまちがえても、シナリオは進む。そのさい、正しい合い言葉を言った場合とは、ちがう展開を見ることができる。

CHECK 30 兵士には見つかるな
MAP —

制限時間（5分）以内に、大統領が乗っている車両とダミーの車両を、以下の①～④の手順ですり替える。時間切れは即、ゲームオーバーだ。攻略法は、以下のとおり。

①大統領列車に跳び移る

アジト列車の左端から、●ボタンで跳び移る。大統領列車が手前に移動してくるまで待ってから跳び移ると、②でのスタート位置が通常よりも左寄りになり、そのぶんつぎの車輌に行くまでの移動距離も短くなる。跳び移るタイミングしだいでは、移動距離を半分まで短縮可能だ。ただし、②は何の問題もなくクリアできるため、すぐに跳んでしまってもかまわない。

②センサーを持つ兵士がいる車両を通過

兵士が持っているセンサーは故障しているので、何も考えずに左へ進めばOK。

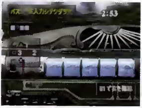
③パスコード入力・その1

下に降りて、パスコードの入力を3回成功させる。降りているときに兵士が目前までくると見つかってしまうが、直後の選択肢で「なんでもない、気のせいだ」を選べば再挑戦が可能だ（残り時間も少し増える）。ただし、パスコードの入力ミスは何のペナルティもないのに対して、再挑戦を行なうとSeeDランクに影響する（→P.327）。

兵士がいるほうを見たいときは、L1 ボタンを押しつづけよう。この操作はパスコード入力中も有効なので、降りているあいだは L1 ボタンを押したままにしておくといい。

④パスコード入力・その2

パスコードの入力を5回成功させる。詳細は③と同じだが、兵士のいるほうを見る操作が R1 ボタンになっているほか、③で兵士の動向を教えてくれたゼルやセルフィが、このときはいないので注意。



7 SCENARIO バラムガーデン～ティンバーの森（ラグナ編）～大統領列車

ティンバー

魔女が俺を迎えにきた。

だから俺は、別れを告げなくちゃならない。ガーデンで過ごした日々に。少年でいられた日々に——。

いつかはそうするつもりだった。ただ、俺はもう少しこのままで——勝手気ままに突っ走っていたかった。SeeD試験でムチャやっちまうのも、合格すれば変わらなきゃならないって、そう感じていたからかも知れない。俺はこの日を、先延ばしにしていたんだ。

でも、もうもどれない。

きっかけはリノアの依頼が通ったってことだった。シド学園長——あのタヌキおやじが、よりにもよって合格したばかりの新米SeeD3人だけを派遣したって聞いて、俺はいてもたってもいられなくなった。スコールとチキン野郎、それにあのときの伝令の女が助っ人に入ったくらいじゃあ、リノアの考えてるガルバディア大統領誘拐なんてうまくいきっこねえ。

少年時代の終わる日

サイファー

リノアがせっかく俺を頼ってきたってのに……そう考えたら頭にカーッと血がのぼって、気がついたときには俺は懲罰室を脱走してティンバーに向かっていた。

TV局に突入して、デリング大統領を人質に取ったところまでは上出来だったはずだ。ところが、駆けつけてきたスコールたちがドジを踏んだ。チキン野郎のゼルがべらべらと、デリングの前で俺たちの素性をバラしちまいやがったんだ。

デリングに手を出せばガーデンはガルバディア軍に潰される。解放すれば俺は即座に逮捕され、大統領暗殺を企てた犯罪者として処刑される。進退きわまるってのはこういうことだ。突っ走ってきた先はもどりようのない袋小路だった。

絶望と混乱の中で、たったひとつ差し伸べられたのは魔女の手だった。だから俺は、その手をつかんだ。

少年時代との訣別を、契約の代償として——。

32 CHECK TV局への道を探す
- 雑誌：ペット通信3号、ペット通信4号、ティンバー・マニアックス

33 CHECK パブの裏口からTV局へ
- バトル：ガルバディア兵×2

OUT リノア
IN ゼルorセルフィ

34 CHECK ガルバディア軍撤収
- 雑誌：ティンバー・マニアックス

IN リノア、キスティス

35 CHECK ティンバーを脱出

36 CHECK 学園東駅の西にある森へ

CHANGE ラグナ編へ

CHECK 32 MAP 99～123
ティンバーの現状

この時点でのティンバー市街は、各所でガルバディア兵やエリート兵とエンカウントする。ホテルが利用できない状態なので、HPの回復は、魔法やアイテムを使うか、フクロウの涙（仲間全員とG.F.全員のHPを全回復し、ステータス変化もすべて治療）を飲むことで行なおう。

フクロウの涙があるのは、ドール方面行き列車が発着するホームに隣接した民家。なかにいるじいさんに話しかけて、選択肢で「わりと好き」を選べば、左にある蛇口から飲めるのだ。フクロウの涙による回復は、その民家から一度外に出れば、再利用することができる。ただし、民家の棚を4回調べて★500ギルを入手してしまうと、以降は飲ませてもらえなくなるので注意。

TV局に入る前であれば、市街の入口ゲートにエリート兵と警備兵がいて、近づくとエリート兵×2とのバトルが発生する。倒すとゲートからエリート兵がいなくなるが、それによる大きな変化はない。



CHECK 33 MAP 114
酔っぱらいをどかす方法

TV局へはパブの裏口から行くことができるが、その裏口の扉を酔っぱらいがふさいでいる。とりあえずは酔っぱらいを、その場からどかさなければならない。方法は、以下の2とおり。

①カードのことを正直に言う

★ブエルのカード（パブの前にいるガルバディア兵×2を倒したとき、かならず手に入る）を酔っぱらいに渡す。ただし、結果的にそのカードを返してもらえるうえ、★ヘンベリのカードも手に入る。②の方法とちがってギルを必要とせず、なおかつ、正解を調べるためにいろいろと情報を得る必要もないのが利点だ。

なお、カード勝負に負けるなどして、ブエルのカードを1枚も所持していない状態でカードのことを正直に言った場合でも、酔っぱらいはどいてくれる。そのとき手に入るのは、★フンゴオンゴのカードだ。

②酒をおごって機嫌をとる

酒には、味やラベルの色が異なる6種類の銘柄があり、パブの右のテーブルに座っている男と会話することで、各銘柄の名前や味、ラベルの色を知ることができる。それをまとめたものが、下の表だ。

酔っぱらいが機嫌を直してくれる酒は、6種類ある銘柄のうちのひとつだけで、まちがえた場合は、再度酒をおごるハメになってしまう。酒をおごるには、1杯につき100ギルが必要。所持金が100ギル未満の場合は、パブのカウンターにいる女性に話しかけると★100ギルをくれるので、それで支払うといい（この女性は、こちらの所持金が100ギル未満になるたびに、何度でも100ギルをくれる）。

おごった酒が正解であれば、酔っぱらいから★ライフフォビドンのカードがもらえる。なお、正解はゲームをプレイするたびに変わる可能性があるため、いったん確認してからデータをロードしてやり直す、というお金の節約法は無意味だ。どれが正解であるかは、以下の点から推理しよう。

●その時点で酔っぱらいが飲んでいる酒が、正解となる酒
●酔っぱらいは、苦い酒がうまいと感じる
●「観察する」で酔っぱらいを調べると、飲んでいる酒に対する酔っぱらいの感想や、その酒のラベルを確認することができる

■味やラベルの色と銘柄の対応

ラベルの色	味	
	甘い	苦い
赤	ミメット	カラノカ
緑	タンタル	レイゲン
黄	クリーエ	シルキス



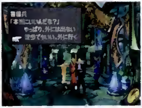
CHECK 34 MAP 99～123
市街でのバトルはなくなる

TV局を出たあとは、ティンバー市街で敵とエンカウントしなくなる。逃げこんだ先の民家（森のキツネ首領宅）を出たとき、画面手前に現れるガルバディア兵は、変装しているワッツなので近づいても大丈夫。なお、民家を出るときに、★ポーション、フェニックスの尾、金の針、毒消し、万能薬を、それぞれひとつずつもらえる。

CHECK 35 MAP 105, 123
脱出時とその後について

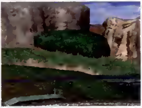
ティンバーから脱出する方法は、学園東駅経由ドール方面行きの列車に乗る以外にもある。ゾーンからパスを受け取ったあとならば、街のゲートからも外に出られるのだ。その場合、ガルバディアガーデン方面へは徒歩で向かうことになるが……。

脱出後は、ティンバーでさまざまなサブイベントが発生するようになる。ただし、ティンバー脱出時からデリングシティにたどり着くまでのあいだは、ティンバー発の列車が全面運休になるため、列車に関係したサブイベントは発生しない（→P.337）。



CHECK 36 MAP —
魔法の所持者に注意

ティンバー脱出後は、メニュー画面で「いれかえ」のコマンドが使用可能になる。なお、写真の森に入るとラグナ編に移行し、スコール、セルフィ、キスティスの持っていた魔法が、それぞれラグナ、キロス、ウォードに受け渡されるので、事前に前記の3名へ魔法を持たせておこう。G.F.については、この3人がジャンクションしていたものはラグナ編の3人にそのまま移行し、それ以外については、ラグナ編で誰もジャンクションしていない状態になる。



おもなサブイベント

イベント名	紹介ページ
陸橋にいる男	P.337
ジャーナリストを目指す男	P.337
オーベール湖	P.297
ドール（復興後）	P.296

セントラ発掘現場(ラグナ編)
～ガルバディアガーデン～名もなき王の墓

なんでかな～？　どうもこの頃、オレたちってきつい任務を回されてるような気がすんだよな。

今回だってオレ、キロス、ウォードのいつものトリオだけで、わざわざセントラくんだりまで単独偵察だぜ。しかもあのエスタ軍が何やらほじくり返してる発掘現場を調べてこいってんだからたっまんないよなぁ。案の定さっそく見つかっちまって、さっきからヒイヒイ言って逃げ回ってんだぜ、オレたち。

やっぱ、アレか？　ジュリアと仲良くなっちまったから、オレ、にらまれてるのか？　みんなの憧れだからなぁ、ジュリア……思い出してみても、キレイなんだよなぁ。今度休暇が取れたら、レンタカー借りて遠出のデートにでもさそおうかな。うおっ、ちょっと元気が出てきたぜ！　とっとと仕事終わらせて、帰ろ、帰ろ！

セントラ大脱出
ラグナ

それにしてもここって、な～んかヘンなところだよな。でっかい岩のカタマリが埋まってて、そのまわりの土をかき出すようにコンベアが設置されてる。どう見ても、連中の目的はこの岩そのものってカンジなんだよなあ。魔女のためにご立派な庭石でも作ろうってのかね？　ま、エスタのヤツらが考えてることたぁ昔からさっぱりわかんないしな。オレたちは見たまんまを報告するしかねっか。

さぁて、逃げながらいろいろと見て回ったし、そろそろ退散したいんだけどどーかな。まったくエスタ兵がつぎからつぎへとキリがないったら……って、もしかしてオレたち、追いつめられちゃってる？

あ……キロスとウォードも瀕死だし。おまえら、しっかりしろよ。ほら、そんなんじゃ妖精さんに笑われんぞ！　あきらめんじゃねえって。弱音を吐くヤツはピヨピヨグチの刑だ！

ぜぇったい、生きてガルバディアに帰るんだかんなっ!!

37 CHECK 発掘現場を偵察
バトル エスタ兵、エスタ兵×2(→P.210)

38 CHECK エスタ兵に追いつめられる
バトル エスタ兵＋エスタ兵 ターミネーター →P.21
※組み合わせとバトルを行… 回は、CHECK 37 …

CHANGE スコール編へ

39 応接室で報告を聞く

40 魔女暗殺の命令を受ける

IN アーヴァイン

41 列車でデリングシティへ

42 カーウェイ邸に向かう
雑貨 ティンバー・マニアック

43 門前で課題を出される

44 CHECK 出席番号を確認する

45 CHECK セクレトと遭遇
バトル セクレト(→P.215)

46 CHECK 水門を開き、水車をまわす

47 CHECK 墓の中心部へ
バトル ミノタウロス＋セクレト(→P.216)
G.F. ブラザーズ

CHECK 37 MAP141～156
発掘現場ですべきこと

発掘現場の内部には、いくつかの仕掛けや落ちているものがある（くわしい内容は、以降の①～④を参照）。これらを無視して先へ進むこともできるが、CHECK 38で発生するバトルの回数を減らしたり、のちにアイテムなどが得られるようになるので →P.289）、すべてを作動させたり拾ったりしておいたほうがいい。

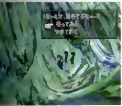
つの扉　MAP147

床に扉が3つあり、中央の扉の上部を調べたあと選択肢で「いじってみる」を選ぶと、扉のレバーをはずせる。その後、このマップにもどってくれば、左右の扉のレバーをいじることも可能（左の扉へ行くには、発掘現場の入口方面からまわりこむ必要あり）左右のレバーをはずすことはできないが、いじっておくと、③で岩を転がしたとき、岩ひとつにつき扉がひとつ開く。



古い鍵　MAP146、149

画面上では見えないが、2ヵ所に★古い鍵が落ちている。ただし、いずれもラグナのミスで、拾った直後になくしてしまう。鍵を拾い上げても、この時点では何の効果もないが、将来的に意味を持ってくる。



ダイナマイトのスイッチ　MAP152

スイッチは赤と青のふたつあり、青いほうは近くの岩、赤いほうは遠くの岩に仕掛けられたダイナマイトに点火し、爆発の衝撃で、その岩を転がすことができる。押す順番は、赤→青がベスト。先に青いスイッチを押すと、遠くの岩へつながる導火線が断線して、赤いスイッチを押しても点火しなくなってしまうからだ。さらに、転がっていった岩が途中で止まり、通路をふさいでしまうという問題まで発生する。

④くぼみの岩　MAP154

●か●ボタンで調べると、岩が不意に転がり落ちていく。また、岩が移動することにより、ドローポイント（ケアル）が出現。

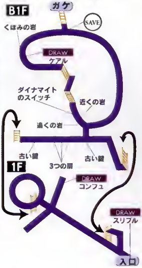


CHECK 38 MAP 157
バトル回数は変動する

エスタ兵との強制バトル。基本的には5回の連続バトルだが、CHECK 37の①で中央の扉のレバーをはずしていれば1回、③④で岩を転がしていれば岩ひとつにつき1回ずつ、バトルの回数が減る。つまり、発掘現場にあるすべての仕掛けを作動させていれば、バトル回数は1回にまで減らせるわけだ。

この連続バトルの最後に、エスタ兵・ターミネーターが、残りHPを1にする特殊攻撃『ソウルクラッシュ』をキロスとウォードめがけて使ってくる。その影響で、スコール編にもどったとき、キスティスとセルフィの残りHPも1になっているので注意。

セントラ発掘現場・簡易MAP



CHECK 44 MAP 250
目的はすぐに達成できる

目的の剣は、墓の内部に入ればすぐに見つかる。剣に書かれた出席番号（→P.342）を確認したあとは帰るだけだが、墓内部を探索すればG.F.が手に入るので、できれば墓の奥を目指したい。CHECK 45～47で、G.F.を入手するまでの手順を紹介する。

墓内部のマップは、ごく一部をのぞけば「そのマップへきた瞬間のスコールの視点」で表示される（→P.403）。課題を受けたときにもらった地図で、位置を確認しながら進もう。それでも迷う人は、墓の入口から下記の法則にしたがって移動すれば、墓にある3つの仕掛けをすべて動かし、なおかつ墓の入口までもどることができる。

- ●十字路では、かならず右に曲がる
- ●それ以外の通路では、道なりに奥へ進む

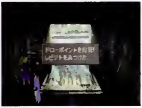
CHECK 45 MAP 251
仕掛け・その1

台座の部屋（地図の右端にあたる場所）にはセクレトがいる。バトルである程度ダメージを与えると逃げられてしまうが、それにより、水門と水車部屋（下記参照）へ通じる道をふさぐ石板が沈み、通行可能に。

CHECK 46 MAP 254、255
仕掛け・その2&その3

水門（地図の上端）では、クサリをはずして水門を開けよう。水門の横にあるドローポイントからドローできるレビテトは、王の棺の間で発生するバトルで役立つ。

水車部屋（地図の左端）にある水車は、さびたギアによって止められているが、ギアをはずせば水車がまわり出す。



CHECK 47 MAP256-B, 257
橋を渡って王の棺の間へ

すべての仕掛けを動かすと、王の棺の間へ通じるつり橋がかかる。室内にいるミノタウロスとセクレトをバトルで倒せば、G.F.ブラザーズが手に入るのだ。

デリングシティ

何やってるんだろう、私。

ここのところずっとおかしいわ。ひどく情緒不安定。こんなの、SeeDに合格してから感じたことなかったのに。

SeeD試験でサイファーが暴れたことが問題になって教官の資格を取り上げられてから、自信喪失しちゃってるのかな。自分ではあんまり悩まないタイプのつもりだったけど、考えてみれば初めての挫折だったし……。

リノアにひどい言いかたしちゃって、あとから自己嫌悪に陥って、作戦行動中だっていうのに持ち場を離れて謝ろうなんてしてる。教官失格……いいえ、SeeD失格って言われても仕方ないわよね。前の私だったら、こんな取り返しのつかなくなるようなマネは絶対にしなかったのに。

八つ当たり、よね。リノアだって彼女なりに手助けしようとしてくれたのに、私ったら急にカーッときちゃって……リノアがカーウェイ大佐の娘だって聞いて、家出娘の遊びだって思っちゃったのかな。

……ちがうわね。私、まだ自分にウソをついてる。

キスティス

J e a l o u s y ?

私、リノアに嫉妬してたんだと思う。苦労知らずのお嬢様に、じゃなくて、あのスコールに真正面からぶつかっていける積極的な性格に。

私はせいぜいスコールの言動を先読みするくらいで、リノアのように「やさしくない！」なんて怒れない。つまり私は理解しようとするだけだけど、彼女はスコールを変えようとするのよね。それってマネできない。うらやましいけど、やっぱり性格だわ。

どうなのかなあ、私。スコールのこと、気になってほっとけないんだけど、これって恋心なのかしら？　でもリノアには勝てそうにないし、それでやきもち妬いて彼女に当たったっていうんじゃカッコ悪すぎるわよね。

早く謝って、スッキリしよう。そうしないと私、任務も果たせそうにない。

20時までには、持ち場の凱旋門にもどらないと――。

48 CHECK 魔女暗殺の手順を聞く

CHANGE 仲間を2チームに分割

49 所定の位置に待機

50 凱旋門チームがカーウェイ邸に閉じこめられる

51 CHECK リノアが魔女に接近
雑誌 月刊武器5月号

52 CHECK 凱旋門チームがカーウェイ邸を脱出

53 CHECK 狙撃チームが大統領官邸へ潜入
バトル ジュメルケ×2（→P.217）
G.F. カーバンクル

IN リノア ※狙撃チームに加わる

54 狙撃チームがギミック時計内で待機

55 凱旋門チームが凱旋門内部へ

56 魔女狙撃

57 CHECK 狙撃チームが魔女に直接バトルを挑む
バトル サイファー・1回目
イデア・1回目
（→P.218）

CHECK 48 MAP 207~210
チームわけが行なわれる

カーウェイ邸の門前で、警備兵に正しい
合言番号を答えると、邸内に入れる。カー
ェイと会って作戦の細かい説明を受けた
と、ふたたびカーウェイ邸内に行けば作
がはじまるので、アイテムの購入などは、
の前にすませておこう。作戦開始時に、
ンバーが狙撃チームと凱旋門チームにわ
れるのだが、各人物の振りわけは自動的
決定される（変更もできない）。

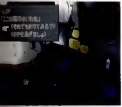
これ以降、DISC 1終了までのあいだ、プ
イヤーの操作するチームがひんぱんに入
替わる。そのたびに、各キャラクターに
ャンクションすることを手間に感じる人
、以下の3ヵ所でのみジャンクションを
なうようにするといいだろう。ほかの場
は、ジャンクションなしでも十分進める
とが可能だ。

狙撃チームが大統領官邸に潜入するとき
狙撃チームがリノアを救出したのち、凱
門チームが下水道を突破するとき
狙撃を行なったあと、狙撃チームが魔女
直接バトルを挑むとき

CHECK 51 MAP 241
マンホールの奥には……

車のまわりに積み上げられた箱をのぼっ
いく前であれば、画面右にあるマンホー
から地下水路（のちに凱旋門チームが通
区域とは異なる場所）に入ることが可能。
の奥には、ラグナ編で取れなかった★月
刊武器5月号が落ちている。

ただし、この時点で取らなくても、あと
狙撃チームが、リノアとまったく同じル
ートを通って大統領官邸へ潜入するので、
のときに取りに行っても問題はない。ま
、DISC 2以降は特定の格子が開いており、
の結果、凱旋門チームが通る区域から、
月刊武器5月号がある場所へ行くことが可能
になる（カーウェイ邸側から地下水路に入
らないと、その場所まで行けない点に注意）。
この格子が開いているかは、右のマップ
参照。いずれのタイミングで月刊武器5月
号を入手するかは、プレイヤーの自由だ。



CHECK 52 MAP 210~212-B
脱出の糸口は絵にあり

凱旋門チームが閉じこめられた部屋からは、左奥の石像に、棚から取ったアイテムを持たせれば脱出できる。何を持たせるのかは、部屋に飾られた絵から推理しよう。

脱出した先にあるのは地下水路。開く格子や、跳び乗れる水車が各所に設置されているため、どこが通れるのかわかりにくいエリアだ。行き止まりでは周囲を調べ、通れる場所をさぐりながら進んでいこう。ちなみに水車は、移動したい方向と水車の回転方向が同じ場合のみ、跳び乗って先へ進むことができる。つまり水車は、地下水路内での一方通行の役割を持っていると考えればいいだろう。



CHECK 53 MAP 227-B~228
G.F.カーバンクル入手

大統領官邸の屋内に潜入すると、シュメルケ×2とのバトルに突入。この敵からは、G.F.カーバンクルをドローできる。バトル終了後は、通路の右にある隠し階段からギミック時計がある部屋に降り、狙撃用ライフルをアーヴァインに手渡そう。

CHECK 57 MAP —
ジャンクションは3人に

魔女狙撃後、スコールが凱旋門へ行くときにメニュー画面が出る。これが、サイファーやイデアと戦う前にジャンクションを行なう、最後のチャンス。サイファーとのバトルはスコールが単独で行なうが、イデアにはスコール、アーヴァイン、リノアの3人で戦いを挑むので、かならずこの3人にジャンクションを行なっておくこと。

イデアとのバトルは、敵のHPをゼロにするか、特殊条件を満たしてイデアに「ここまでだな、SeeDよ」と言われたら決着がつく。特殊条件とは、味方3人のいずれかが戦闘不能状態になり、イデアに「……SeeD、この程度か」と言われたのち、①か②の状況がしばらくつづくこと。

①戦闘不能状態のキャラクターがひとり以上いて、なおかつスコールがひん死（HPの表示が黄色い状態）
②スコールが戦闘不能状態

ただし、スコールのHPが減ってくると、イデアはスコールに向けて攻撃魔法を使わなくなるため（リノアとアーヴァインがともに戦闘不能状態の場合はのぞく）、特殊条件を満たす可能性は低い。



地下水路・簡易MAP



7 SCENARIO デリングシティ

ウィンヒル(ラグナ編)〜ガルバディアD地区収容所

ようやく、ラグナを見つけた。
あの、セントラでの惨めな敗走から1年近くが経とうとしている。よく生きてガルバディアまでたどり着いたものだと今さらながらに思うのだが、結局あのときのケガが原因で我々3人はバラバラになってしまった。
意外なことに、一番ひどい傷を負ったのはラグナだった。エスタ兵に追われて断崖から海に飛び込む際に、思い切りが悪かったのかあちこちをぶつけながら転がり落ちたらしい。
本人の弁では「身体中のホネがばらっばら」だったそうだが、実際それに近い状態だったのだろう。奪ったボートで漂流しているところを軍に発見され、私とウォードは同じ医療施設へと送られたのだが、ラグナだけは搬送がむずかしいほど重傷だったため手近な村に収容されたのだ。それがこのウィンヒルだと突き止めるのに、ずいぶん時間がかかってしまった。

キロス 花に囲まれた村で

退院を契機に軍をやめてから、私はずっとラグナを探していた。軍で知り合って以来、私はラグナという娯楽なしに人生を送ることができなくなってしまったようだ。ウォードも誘って、また3人で今度は自由に世界を旅してみたい——そう考えて、私はラグナの消息を尋ね歩いた。
それだけに、現在の彼の暮らしぶりに私は少々ショックを受けた。ラグナは村のパトロールごっこに明け暮れていて、ジャーナリストになりたいという夢も捨ててしまったように見えたのだ。
彼を看病したレインという名の女性と、幼いエルオーネとの平穏な暮らしがラグナを変えた。彼にとってかけがえのない幸せがこの村にはあったのだ。
しかし、それも悪くはないと私には思えてきた。不思議と人を惹きつけるラグナの本質は変わっていない。そこに愛する者たちを守ろうとする感情が生まれ、彼の人間的魅力は増したように思うのだ。
だから私は、しばらくここで友の暮らしを見守ることにした。もしかしたらずっと。そんな安らぎが、彼らの周りにはあった。
願わくばこの幸福が、永遠につづかんことを——。

CHANGE ラグナ編へ
- 58 CHECK レインの家をたずねる

IN キロス
- 59 村のなかをパトロール後に仮眠

CHANGE スコール編へ
- 60 CHECK 収容所の監房内で目覚める
- 61 ゼルがフロア8にある仲間の武器を奪回 バトル 警備員×2 →P.219

IN キスティス、セルフィ
- 62 バトル ビッグス・2回目＋ウェッジ 2回目 →P.220
- 63 CHECK ゼルたちが収容所内を探索 雑誌 格闘王001

分岐①②③のいずれか ※分岐については右ページ参照 / 分岐④
- 64 ムンバに拷問室の扉を開けてもらう
- 65 CHECK 警備員が落とした鍵で拷問室の扉を開ける バトル ※分岐参照
- 66 CHECK スコールを発見

IN スコール
CHANGE 仲間を2チームに分割
- 67 スコールチームがクレーンで降下
- 68 CHECK ゼルが警備員に追われる

IN ゼル以外の全員
CHANGE 仲間を2チームに分割
- 69 スコールチームが上を目指す
- 70 アーヴァインチームが下を目指す
- 71 CHECK スコールチームが最上階へ バトル エリート兵＋GIM52A×2 →P.225
- 72 CHECK 収容所が砂漠にもぐる

CHECK 58 MAP 258
魔法の移行について

このラグナ編では、DISC 1終了の時点で
コールとアーヴァインが持っていた魔法
それぞれラグナとキロスに移行する。

CHECK 60 MAP 271,274
攻略に影響する選択肢

ゼルたちの前でムンバが警備員に蹴られ
いるときと、スコールが拷問されている
きに選択肢が出るが、そのうちのどれを
んだかによって、収容所内の展開は4とお
に分岐する。下のチャートにある分岐①
④がそれで、要所での攻略法や出現する
ンバの数、手に入るアイテムが、それぞ
異なるのだ。分岐ごとのくわしいちがい
、CHECK 65以降の解説を参照。

ムンバが蹴られているとき
- けてやるぜ！
  - コールが拷問されているとき
    - ……これ人生終ってもいい → 分岐①
    - ……ウソついて…生きのびたい → 分岐②
- でも、仕方がない……
  - スコールが拷問されているとき
    - ……これで人生終わってもいい → 分岐③
    - ……ウソついて…生きのびたい → 分岐④

CHECK 63 MAP —
探索は下のフロアから

フロア13の拷問室でスコールを救出す
と、以降はシナリオの関係上、フロア3よ
下を探索できなくなってしまう。よって、
ずは下のフロアに向かい、アイテムなど
入手してから上を目指したいところだ。
特定の監房内にいる囚人とは、1回につ
200～500ギルでカードゲームをするこ
ができる（値段は囚人ごとに異なる）。
こでのカードゲームは有料であるかわり
、こちらが勝利すれば、何かしらのアイ
ムをくれるのが特徴だ（→P.338）。例外
に、フロア10にいる囚人だけはアイテ
をくれないが、こちらがはじめて勝利し
ときにかぎり、バトル計の機能を拡張し
くれる（バトル計については→P.263、
張される機能については→P.329）。ちな
に、バトル計を手に入れていない場合は、
しかけてもこの囚人は終始無言で、カー
ゲームを挑むこともできない。

CHECK 65 MAP 273-A
ムンバがいないと……

拷問室の扉は、分岐①③の場合だと扉の前にいるムンバが、分岐②の場合だとゼルたちのうしろをついてきたムンバが開けてくれるので、なんの問題もない。それに対して、分岐④の場合はムンバがいないため、自力で開けることになる。

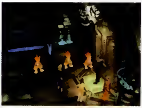
扉を調べたときに出る選択肢で「セルフィの言うとおり……力ずくで」を選ぶと、警備員がきてバトルに突入（出現する敵の種類は、警備員×2、あるいはGIM47N＋警備員×2）。これに勝利してもすぐにつぎの警備員がきてバトルに……がくり返される。この連続バトルを終わらせる条件は、勝利時に、落ちている扉をゼルが見つけること。扉を見つける確率は、おおよそ「警備員がきた回数×10(%)」。つまり、運が悪いと、9～10回も連続でバトルをさせられることになってしまうのだ。

CHECK 66 MAP 274
ムンバが近道を作成

拷問室には、分岐①だと部屋の左＆中央＆右に、分岐②だと部屋の左に、分岐③だと部屋の中央＆右に、ムンバが出現（分岐④では、1体も出現しない）。これらのムンバに話しかけると、近道をどのフロアに作るかを聞いてくる。「近道を作る」とは、各フロアの上り階段と下り階段のあいだをさえぎる仕切りをはずして、そこを通過できるようにすること。つまり、近道を作れば、フロア内を1周しなくても横の階段まで行けるようになるのだ。

ただし、それぞれのムンバは、特定の3フロアのうち、プレイヤーが選んだ1フロアにしか近道を作れない。各ムンバが、どのフロアに近道を作れるかは、以下のとおり。
- ●左のムンバ ……フロア10、11、12
- ●中央のムンバ……フロア5、6、9
- ●右のムンバ ……フロア2、3、4

ちなみに、これ以降はフロア3より下に行くことができないので、右のムンバにはフロア4に近道を作らせよう。さもないと、せっかくの近道が利用できないことになる。



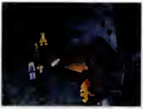
CHECK 68 MAP —
逃げきることは可能

ゼルを手前方向へ逃がす。通路の内周スレスレを時計まわりに走っていけば、一度も追いつかれずに逃げきれるが、アナログコントローラを使わないとむずかしい。追いつかれたら警備員とのバトルに突入するので、逃げきる自信がない人は、あらかじめゼルにジャンクションをしておこう。なお、このバトル中に逃げることはできない。

CHECK 71 MAP 272,280
ジャンクションはここで

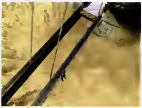
この時点でフロア13にきたとき、分岐①だと下り階段の手前と奥に、分岐②だと奥に、分岐③だと手前に、ムンバが出現。奥のムンバに話しかけた場合は★コテージを、手前のムンバに話しかけた場合は★リネームカードをもらえる。

フロア15では、エリート兵＋GIM52A×2との強制バトルが発生。両者ともに通常のエンカウントでも出現する敵だが、この組み合わせのときのみ、エリート兵がオーラなどでGIM52Aを強化してくる。また、敵の最大HPの値が、そのLVの本来の数値よりも高くなっているので、油断しないように。



CHECK 72 MAP —
左に進ませるとアウト

収容所がもぐるシーンでは、方向キーを⬅や⬇へ入れて、スコールを最初にいた位置よりも左に進ませるとゲームオーバーになってしまうので、（方向キーを➡や⬆に入れて）右に進ませよう。最初にいた場所からスコールを動かさなくてもOKだ。



砂漠
〜ガルバディア軍ミサイル基地

う〜、しぶといっ！

SeeD試験のときから、ガルバディアのメカにはいい思い出ないんだよ〜。急がなきゃいけないときにかぎって、やたらがんじょうなヤツが出てくるんだよね。これって、お約束？

もうすぐ、このミサイル基地はどっか〜んって大爆発する予定なの。予定ってゆうか、あたしたちが自爆装置を作動させたんだけどね〜。だから早く逃げないと、ほんっとにヤバヤバなんだよ。なのに、なんかおっきいメカが出口をふさいでる〜。キミたちも逃げたほうがいいと思うんだけどなあ。

結局バラムガーデンにもミサイル、発射されちゃった。くっさい軍服着て兵士に変装したり（かゆかゆやった〜）、整備の人たちをダマシ討ちしたり（カンニンな〜）、あたしたちもけっこうがんばったんだけどなぁ。でもコンピュータいじって着弾誤差は目一杯大きくしといたから、当たらないよね、きっと。もしダメでも、伝令に向かったスコールはんちょがみんなを避難させてくれてるよね？

セルフィ
ミサイルをなんとかするぞ作戦、失敗？

あたし、バラムガーデンには転校してきたばっかりだけど（もしかして、在校一日？）、もう友だちもいるし思い出もあるもん。トラビアガーデンを守れなかったぶん、やれるだけのことはやっときたかったんよ。やらないで後悔するのはイヤやもんね。

スロット、サンダガ〜、えいっ……やったあ！　やっとメカの動きが止まったよ〜。ギリギリセーフ！　すぐに基地から離れないと……あれれ？　壊れたメカがゲートをふさいじゃってて、あたしたち、閉じこめられてしもた？

ごめん、スコール。バラムガーデンで再会する約束、守れんかった。

学園祭、やりたかったなあ……。

73 CHECK ガーデンチームとミサイル基地チームにわかれる

CHANGE 仲間を2チームに分割

74 ガーデンチームが列車を強奪

75 CHECK ミサイル基地チームがミサイル基地に侵入

76 CHECK 伝令を頼まれる

77 CHECK 変電室で電力をカット

バトルをしなかった ／ バトルをした

78 CHECK ランチャーを押す手伝いを頼まれる

手伝うことにした ／ バトルをしたまたは逃げた

79 ランチャーを押す

80 CHECK ミサイルの着弾誤差を大きくしたのち管理室で報告

81 バトル コマンドリーダー＋コマンド兵×2（→P.221）

82 CHECK ミサイル発射を止める

83 CHECK ミサイル基地の自爆装置を起動

84 管制室に突入 バトル コマンドリーダー＋コマンド兵×2

85 CHECK ミサイル発射を止め、基地の自爆装置を起動

86 CHECK IDカードを入手し、ミサイルの着弾誤差を大きくする

87 CHECK 脱出 バトル BGH251F2（1回目）→ エリート兵＋ガルバディア兵×2 雑誌 月刊武器6月号

HECK 73 MAP 282
降は長期間メンバーが固定

スコール率いる「ガーデンチーム」と、
ルフィ率いる「ミサイル基地チーム」を
。ここで決めた編成は、しばらくのあ
変更できなくなる。ガーデンチームに
ノアやゼルを加えておくと、バラムガー
内でそれぞれの専用イベントが発生す
ので、それらを見たい人は、このふたり
ガーデンチームに加えよう。

HECK 75 MAP 285-A～288
用車でのみ入れる

ガルバディア軍用車（セルフィたちがD
区収容所を出るときに使った車）に乗っ
ままミサイル基地に入れば、ゲートの検
をパスできる。基地内に入ると扉がふた
あるが、この時点で開くのは左の扉のみ
かも、扉の横のIDカードリーダーを調
る必要あり）。基地内で最初に出会う警
兵の前を通るときの選択肢は、どれを選
でも、警備兵の対応が変わるだけだ。

HECK 76 MAP 293, 294-A
言は正確に

写真の場所で受けた伝言を、ランチャー
フト内の整備兵に伝える。そのときに出
選択肢を選びまちがえても正体はバレな
が、SeeDランクに影響する（→P.327）。



HECK 77 MAP 288, 289
バトルを選ぶと……

変電室内での選択肢は、どれを選んでも
題ない（「ガンガンどついたるねん！」を
んだ場合は、●ボタンをゆっくり30回押
ばOK）。しかし、変電室を出た直後、整
兵がきたときに表示される選択肢には要
意。ここでバトルすることを選ぶと正体
バレて、ガルバディア兵×2とのバトル
、基地内で敵とエンカウントするように
るのだ。ちなみに、管制室以外の場所で
体がバレた場合は、基地の攻略手順が変
り、SeeDランクにも影響する（→P.327）。

CHECK 78 MAP 291,292, 294-B
手伝わないと正体がバレる

ランチャーリフト前で、ランチャーを動かす手伝いを頼まれたとき、逃げるかバトルの選択肢を選ぶと、CHECK77でバトルを選んだときと同じ状態になってしまう。逃げた場合、その場でのバトルは発生しないものの、逃げこんだ先は行き止まりで（MAP293）、引き返すときにSAM08G＋ガルバディア兵とのバトルに突入する。

なお、手伝うことを選んだ場合は、●ボタンを連打してランチャーを動かすことになるが、すばやく連打する必要はない（ゆっくりと110回押せばOK）。

CHECK 80 MAP 292
着弾誤差を上げる

整備兵からミサイル航行データの送信を頼まれるので、それに乗じて、ミサイルの着弾誤差を調整してしまおう。ランチャーリフト入口の右側にあるコントロールパネルを調べて「TARGET」を選び、「SET ERROR RATIO」で着弾誤差を最大（もしくは最大の1段階手前）まで上げる。その後、「DATA UPLOAD」で送信すれば終了だ。

CHECK 82 MAP 295
パネルを調べて発射阻止

管制室にある3つのパネルを、全員で手わけして調べる。正解（ミサイル発射を止められるパネル）はいずれかひとつ。セルフィが調べたパネルが正解だった場合は、奥の部屋へ行く前に、残りのパネルを調べることになる。一方、調べたパネルがハズレだった場合は、正解を調べているメンバーに話しかければ発射を止められるうえ、すぐに奥の部屋へ行けるのだ。

CHECK 83 MAP 296
ここから時限イベントに突入

基地の自爆装置を作動させるさいに、爆発までの時間を設定する（10分、20分、30分、40分のいずれか）。時間切れは即、ゲームオーバーだ。ここでどの時間を選んだかは、SeeDランクに影響する（→P.327）。

部屋の右にある扉は、基地の入口への近道になっているので、脱出のさいに利用しよう。ただし、爆発までの時間を10分または20分に設定するか、残り時間が20分を切らないと、扉は開かない。なお、時間設定後の基地内では、セーブポイントがすべて消滅し、敵とエンカウントするようになる。

CHECK 85 MAP 295, 296
爆発までの時間は長めに

管制室へ行く前に正体がバレた場合は、ランチャーを押す作業をしなくてもすむかわりに、すぐにはコントロールパネルを操作できない。そのため、ミサイル発射の阻止と自爆装置の作動を、先に行なうことになる（これらの作業手順は、CHECK82、CHECK83と同じ）。そのあともミサイルの着弾誤差を上げる作業が残っているので、爆発までの時間を設定するところでは、20分以上を選択したほうがいいだろう。オススメは、20分を選んで、部屋の右にある扉を通ること。この扉を通れば、すぐにCHECK86の手順へと移れるからだ。

CHECK 86 MAP 291
基地の奥へもどれ

いったんミサイル基地の入口（MAP287）に行ってから、コントロールパネルがあるマップにもどると、下の写真の位置に、負傷した兵士が倒れている。話しかけたときに出る選択肢は、どれを選んでもいい。この兵士から★IDカードをもらい、パスワードを聞いたら、コントロールパネルにパスワードを入力後、CHECK80と同様に着弾誤差を大きくしてデータを送信しよう。

ちなみに、コントロールパネルを操作しないままでミサイル基地の入口から外に出ると、基地のゲート手前で作戦失敗ムービーが流れ、ゲームオーバーになる。



CHECK 87 MAP 286-B
連続バトルである点に注意

ミサイル基地のゲートにBGH251F2が待機しており、近づくとバトルに突入する。つづけてエリート兵＋ガルバディア兵×2とのバトルも待っているので、BGH251F2を倒すまでに時間をかけすぎるのは危険だ。

この連続バトルに勝利した時点で、ミサイル基地での時限イベントは終了となる（残り時間の表示が消える）。あとは、脱出口がないかを確認するため、マップ内をスミズミまで歩きまわろう。

バラムガーデン～MD層

そこの生徒！　あなた、何派!?

マスター派ぁ？　ならばこの私の敵ということだな！　尋常に、勝負！

……フフフ、キミ、なかなかやるじゃない。その腕前を学園長派として活かしてみない？　マスター側についたキミの戦況判断力は悪くなかったけど、それはさっきまでのお話。今や学園長派が盛り返して、状況は逆転しているのよ。本当に。今なら全部水に流して、厚遇しちゃうんだけどなあ。なんならウワサのあの団にも入れてあげちゃうぞ。

よしっ！　これよりキミは学園長派遊撃隊として、マスター派の教師が放った訓練用モンスターの駆除にあたってもらおう。それから、年少クラスを見かけたら最優先で保護すること！　大丈夫、キミならできる！　あ、アルケオダイノスが出てきたらとっとと逃げなさいね。じゃ、超がんばってね！

……つぶう。こんな地味な勧誘も、しないよりはマシよね。制服教師連中が高圧的に騒ぎを起こしたのと、モンスターの見かけの恐さで、動揺した生徒の大半がなしくずしにマスター派についちゃってるし。SeeDのほとんどが学園長命令で、『SeeDの本当の戦い』に出てるのも痛いなあ。

シュウ
女王的先輩獅子奮迅

居残り組のSeeDが頑張って各施設を確保してくれてるけど、さすがに人員差、ありすぎなのよね。シド学園長の居場所のデマを流して敵勢力を分散させたものの、このままじゃジリ貧だわ。

せめてキン……じゃなくってキスティスがいてくれればね。彼女、ファンも多いからマスター派生徒の説得工作もラクになるのに。懲罰室から脱走したサイファーを追いかけていったきり、継続して別の任務を命じられたようだから……やっぱりサイファーが悪い！　でも、この騒ぎの中にアイツがいないだけでも幸運かもね。

あら？　マスター派の勢力が急に弱まってきた？　風向きが変わった……いったい何が起きてるの？

あっ、そこの私服生徒！　あなたたち、どっち!?　……ん？　キミは……スコール!?

88 CHECK ガーデンチームがバラムガーデンに到着
89 雷神、風神と会話
90 CHECK シドを捜してバラムガーデン内をまわる
91 CHECK シュウと会話
92 CHECK 学園長室でシドと会話
93 エレベーターでMD層へ
94 CHECK ハンドルをまわす
95 ハシゴをのぼって上の部屋に行き、パネルのスイッチを入れる
96 レバーを倒してシャッターを開く　バトル　オイルシッパー×2 (→P.224)
97 CHECK バラムガーデン起動

CHECK 88 MAP 44
スコールの立場を決定

カードリーダー前でガーデン教師に話しけられたときに、選択肢が出る。ここでちらを選んだかにより、最初のスコール立場（学園長派か、マスター派か）と、後の状況が決まるのだ。

「……よくわからないけど言っとくか」選ぶと、スコールはマスター派（正確に、マスター派のふりをする）になり、教からシド捜索の命令を受ける。

「……わけわかんないな」を選ぶと、スコルは学園長派になり、ケダチク＋グラットバトルをさせられてしまう。そのかわり負傷している生徒がカードリーダーの横出現し、彼に2回話しかけると、★メガーションがもらえる。ちなみに、学園長のとき、正門近くにいるガーデン教師にしかけると、ボム×2とのバトルに突入すが、それにより、あとで誰かからアイテムもらえるといったメリットはない。

CHECK 90 MAP 1～33
各施設にイベントあり

保健室などの各施設では、学園長派とマスター派が争うイベントが起きている。これらのイベントを終わらせていくのが、当の目標だ。イベント内容は、おおまかにけて以下の2種類。各施設がどちらに分類れるかは、右の表を参照のこと。

●学園長派でもマスター派でもイベントが進む施設

スコールの立場に関係なく、その施設内か、施設手前の廊下に行ったときにイベントが発生し、そのなかの選択肢でどちらを選んだかによって、結果が変わる。

ちなみに、マスター派のときに学園長派を助ける選択肢を選んだ場合、その時点からスコールの立場は学園長派に変わる（校庭はのぞく）。それに対して、学園長派のときに、学園長派を見捨てるような選択肢を選んでも、スコールの立場は変わらない。つまり、マスター派から学園長派になることは可能だが、その逆はできないのだ。

●マスター派だとイベントが進まない施設

各施設へ通じる廊下でガーデン教師に話しかけたとき、スコールが学園長派だとバトルが発生し、勝利すれば施設内に入れる。それに対して、マスター派の場合は、話しかけたときに出る選択肢で「マスター派のふりはやめた」を選ばないと、施設内には入れない。マスター派をやめると、その瞬間から学園長派としてあつかわれ、バトル後に施設内へ入れるようになる。

CHECK 91 MAP 6
シュウを見つけるには

以下の①②を両方とも成立させた状態で1Fホール（MAP6）に行くと、シュウを発見できる。下の表と見くらべるとわかるが、②の条件を満たすには、どこかで学園長派になる必要があるのだ。

①各施設の「クリア条件（下表参照）」を3つ以上満たす。

②学生食堂、駐車場、図書室のいずれかで、「学園長派の作戦指揮をシュウがとっている」という話を聞く。

シュウが向かった先は、2F廊下の奥。この時点から2F廊下のシャッターが開いて、先へ進めるようになっているので、見落とさないように。

CHECK 92 MAP 41-A
学園長室でセーブ可能

シドから★エレベーターのカギを受け取ったあとエレベーターに乗ると、MD層まで直行させられるうえに、以降はMD層の最下層近くまでセーブポイントがない。それゆえ、セーブは学園長室で行なっておきたいところだ。カギを受け取ったのち再度シドに話しかければ、直後のメニュー画面でセーブを行なうことができる。

CHECK 94 MAP 304
人数が増えれば簡単に

スコールが、ハンドルをまわすことに挑戦。10秒間のカウントダウン中に●ボタンを連打した回数が規定数（下表参照）を超えれば、カウント終了時にハンドルをまわすことに成功し、下への道が開ける。まわすことに失敗したら、そのたびに挑戦する人数がひとりずつ、最大3人まで増え、それにつれて規定数も減っていく。なお、3人になってから一度失敗すると、つぎは●ボタンを1回押すだけで成功したことになる。ボタンを速く連打する自信がない人は、人数が増えてから挑むといいだろう。

■挑戦する人数ごとの規定数

人数	規定数
1人	100回
2人	50回
3人	20回 （3人で失敗したあとは1回）

CHECK 97 MAP 39-A
リノアがいると専用ムービーが

バラムガーデンが動き出すと、2Fデッキへ行って外の様子を見てくるように言われる。このとき、2Fデッキで流れるムービーは、リノアをガーデンチームに加えていた場合にかぎり、専用のものに変わる。

■スコールが学園長派でもマスター派でもイベントが進む施設

【クリア条件：選択肢を選び、イベントの結果を見る
（その施設内にいる特定の人物からアイテムをもらう必要はない）】

施設名	選択肢	バトルする相手	イベントの結果
保健室	助けに入る	グラナルド	保健室に入れるようになる。カドワキ先生と話すと★エリクサーがもらえる
	見てる	——	MD層クリア後まで、保健室には入れなくなる
校庭※1	学園長派だ	——	会話が穏便に進む。無口なSeeDと話すと★エクスポーションがもらえる
	マスター派だ	——	一時、緊張感がただよう会話になる。無口なSeeDと話すと★エクスポーションがもらえる
訓練施設※2	助ける	アルケオダイノス	マスター派を撃退。女性SeeDと話すと★万能薬がもらえる
	関係ない	——	女性SeeDと年少クラスの子どもたちがいなくなる※3

※1……学園長派のとき、校庭から逃げてくるガーデン教師に接触すると、グヘイスアイ＋ボムとのバトルが発生

※2……訓練施設に入ったあとすぐに出るか、もしくは訓練施設へ行かずにMD層クリア後までシナリオを進めると、訓練施設で「関係ない」を選んだ場合と同じあつかいになる

※3……これ以降、あるサブイベントを発生させるまで、走る少年がバラムガーデン内に出現しなくなる（→P.334）

■スコールがマスター派だとイベントが進まない施設

【クリア条件：その施設内にいる特定の人物からアイテムをもらう】

施設名	バトルする相手	その施設内で行なえること
学生食堂	ボム	女生徒と話すと★キサールの野菜がもらえる※4
学生寮※5	ケダチク	セーブポイントとベッドを利用できる
駐車場	グレンデル	男性SeeDと話すと★テントがもらえる
図書室	グラット	三つ編みの図書委員と話すと★万能薬（ゼルがいる場合は★メカフェニックス）がもらえる

※4……ゼルがいる場合は、パンをもらいそこねるイベントを見たあとに話しかける必要あり

※5……学生寮では誰からもアイテムをもらえないため、クリア条件を満たせない

バラムガーデン～フィッシャーマンズ・ホライズン

俺は何も知らされていなかった。

いや、それはわかっていたことだ。SeeDは下された命令に「何故？」とは問わない。優秀な傭兵とは、与えられた任務を確実に遂行できる者――そう俺は信じてきたし、今もまちがっているとは思わない。

知らされないことが問題じゃなかった。俺自身が何も知らないのだと……知ろうとしていなかったのだと気づき、俺は愕然としたのだ。

人に頼らず、ひとりで生きていく力を身につけたくて、俺はSeeDを志した。そして、そうなれたからこそ、SeeDに合格したんだと思っていた。だが現実には、今の俺は何ひとつとして確信の持てない、状況に翻弄されるだけの駒に過ぎなかった。

スコール　Squall
意識漂流

バラムガーデンの運営者であるマスター・ノーグ――彼が人間ではないことさえ、俺たちは知らなかったのだが――その異形の口から語られた事実が、俺を混乱させ、打ちのめしている。

魔女イデア暗殺指令は、ガルバディアガーデンのマスター・ドドンナの独断によって、都合良くそこにやってきた俺たちに下されたものだった。失敗した場合に、バラムガーデンに責任を転嫁するための保険として、俺たちは利用されたのだ。

結果、魔女の怒りをしずめるために、ノーグはSeeDとシド学園長をガルバディアに差し出そうとした。使い捨ての駒のように。

俺は自分の運命を誰にもゆだねたくない。もてあそばれたくない。それなのに、だまされていてもそうとわからない立場に俺はいた。

知らなくちゃならない。「何故？」と問うんじゃなく、自分の力で判断することができるように。

学園長に会わなければ。ノーグは言った。シド学園長と魔女イデアは……。

♪帰ってきたよ～ガルバディアから～♪な～つかしのバラムガーデン（就任パーティーの音楽で口ずさんでみよう

いやあ、恥ずかしながら帰ってまいりました！　今回はさすがにあたしもダメかな～って思ってたよ。でも、すごいディアのメカってすごいんだよ～。もう、めちゃめちゃ

ミサイル基地が爆発するとき、やっぱり[illegible]と熱かったり痛かったりするかな～？　と思ってちのチームは出口をふさいでるにっくきメカ（アイアン・ラッドっていうんだって）に乗り込んだんだ。ずいぶんやっつけたつもりだったのに、中から見るとほとんど壊れてなかったのにまずオドロキ。そんでもって、基地も吹っ飛ぶ大爆発にもビクともしなかったんだなコレが！

そこから先はもうウソみたいなホントのお話。ガルバディア軍にメカごと回収されて（爆発のショックでハッチが開かなくなったのだ！）、そのままF.H.への派遣軍に組み込まれちゃったのです。ふつう誰か乗ってないか確かめないのかねえ？　検問係もいいかげ～ん。でも、そのおかげで捕虜にならずにすんだんだけどね～。

で、なんとか脱出しようとあれこれ操作しているうちに、F.H.を守るために立ち上がったスコールたちと戦わされるハメに！　あたしたちだって伝えようとしたんだけど、どっかいじくるたびにガトリングガンやビームが発射されちゃって……スコール、ごめん！　ほんと、悪気はなかったんだよ～

セルフィ　Selphie
祝生還！　コンサート開催！

やっぱり、帰ってくるところがあるっていいよね。ちょっと遅くなったけど、再会の約束、ちゃんと守れたよ。スコールもおかえりって言ってくれた。うひゃ～。らしくな～い。でも、うれし～！

そんなわけで、今夜はいろんなお祝いをかねてコンサートをやります！　学祭のステージは壊れちゃったけど、F.H.のみなさんのご厚意で本格的な舞台ができた！　練習も一つ、あまり時間はないけどおっけーのハズっ！

リノアも、バッチリがんばってね～。

98 CHECK 1Fホール①でガーデン教師から命令を受ける

99 ノーグと対面
バトル セルト・ヒサーリ＋サグト・ヒサーリ＋ソルト・ヒサーリ、ノーグ （→P.224）
G.F. リヴァイアサン

100 保健室でシドと話し合う

101 CHECK エルオーネを捜す

102 CHECK F.H.に上陸し、ドープ駅長と会談
雑誌 オカルトファンⅢ ティンバーマニアックス

103 CHECK ガルバディア軍と交戦
バトル エリート兵＋ガルバディア兵×2、BGH251F2・2回目 （→P.226）

IN ミサイル基地チームの3人
OUT スコール以外の全員
IN アーヴァイン

104 校庭でセルフィと話す

OUT スコール

105 CHECK コンサートの準備を行なう

OUT アーヴァイン
IN スコール
IN リノア

106 CHECK F.H.でコンサートが催される

107 CHECK バラムガーデンの修復完了

IN キスティス、ゼル、アーヴァイン

バラムガーデン
F.H.

CHECK 98 MAP 1～33
案内できるのは1Fのみ

リノアをガーデンチームに加えていた場合にかぎり、スコールがバラムガーデン内を案内するイベントが発生。その状態で校庭以外の施設に行くと、特別な会話が行なわれる。ただし、このイベントは、1Fホール①でガーデン教師に話しかけられた時点で終わるため、2Fや3Fは案内できない。

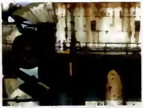
CHECK 101 MAP 39-B
白いSeeDの船がくる

保健室でシドと会ったあと1Fホール①に行くと、シュウから船（白いSeeDの船）の接近を知らされる。白いSeeDの依頼でエルオーネを捜すイベント中は、図書室に行けばエルオーネに会うことが可能だ。

このあと、スコールが自室にいるときに、ガーデンチームのメンバーのひとりがやってきて、会話をするイベントが発生。誰がくるかの優先順位は決まっており、リノア＞ゼル＞キスティスの順になっている。

CHECK 102 MAP 319～320
ハシゴを見落とすな

よく見ると、下の写真の場所にはハシゴがあり、降りた先には釣りじいさんがいる。ミサイル基地チームと再会する前に釣りじいさんと会話をすると、★オカルトファンⅢがもらえるのだ。なお、会話中に出る選択肢は、どちらを選んでも問題ない。



CHECK 103 MAP 335
ミサイル基地チームと再会

BGH251F2を倒したのちに、ミサイル基地チームのメンバーが復帰。仲間が立ち去ったあと、立っているリノアに話しかけた場合のセリフや選択肢は、リノアをどちらのチームに参加させていたかで変化する。

これ以降、バラムガーデンの修復が終わるまでは、訓練施設に行かないかぎりバトルが発生することはない。しばらくはジャンクションを行なわなくても大丈夫だ。

CHECK 105 MAP 324-B
楽器の組み合わせが重要

8つある楽器のなかからゼル、アーヴァイン、セルフィ、キスティスが担当する楽器を決めよう。各楽器は奏でるフレーズが決まっているため、4人の担当楽器を決めれば自動的に曲も完成する。

ただし、各楽器のフレーズは、アイリッシュジグとバラードのどちらか一方のもの。楽器の組み合わせをまちがえると、ふたつの曲が混在してしまうのだ。曲のジャンルとそれに対応する楽器は、以下のとおり。

●アイリッシュジグ……ギター、フィドル、フルート、タップ
●バラード（「アイズ・オン・ミー」のアレンジ）……サックス、エレキギター、ピアノ、エレキベース

ちなみに、担当楽器の選考中にアーヴァインひとりでF.H.やバラムガーデンに行くと、専用イベントが見られる（→P.340）。

CHECK 106 MAP 329
曲の構成で会話が変化

コンサート会場で以下の4つのどれを演奏しているかによって、リノアとスコールの会話が4パターンに分岐する。

●アイリッシュジグ
●バラード
●ふたつの曲が混在（サックスあり）
●ふたつの曲が混在（サックスなし）

このうち、会話がふつうに進むのは、アイリッシュジグのときのみ（誰がどの楽器を担当していてもかまわない）。ほかの場合だと、それぞれ異なる反応を見られるが、結局は話がこじれてしまうのだ。

CHECK 107 MAP 42-B
行動範囲が一気に広がる

これ以降は、バラムガーデンを操作してさまざまな地域へ行けるようになる。メインシナリオの進行をしばらく止めて、世界をめぐってみるのもいいだろう。

おもなサブイベント

イベント名	紹介ページ
CC団とのカードゲーム	P.181
チョコボの森	P.308
シュミ族の村	P.297
ウィンヒル（スコール編）	P.296
セントラ遺跡	P.294
釣りじいさん	P.340
作業場のおっさん	P.340

バラム〜トラビアガーデン

僕はいつも思うんだ。

人生に無限の可能性がある、なんてのはウソだ。思いどおりの選択肢が現れてくれて、最後には願ったままの結果が待っている——そんなのは、ありっこない。

でも、自分が道を選ぶ場面は何度もある。そのとき示されている道がどれも望んでいないものだったとしても、その中で最良だと思える選択肢を選ぶのはやっぱり自分自身なんだ。

そうして選んできたからこそ、今、僕は仲間たちとここにいる。だから、決めてきたこと、定めてきた道の果てに何が待っていても、僕はそれに立ち向かっていきたい。僕自身の選択がつむいできた人生を大事にしたい。流されてきたんじゃないって胸を張りたい。

僕たちが戦うべき相手は魔女イデア。デリング大統領を葬り、ガルバディアを支配した新たな独裁者——だけど、僕は知ってる。僕は……僕たちはかつて彼女を“[illegible]”と呼んでいたことを。

アーヴァイン 僕にできること

優しくて、きれいだった“まませんせい”。僕たちはみんな彼女が大好きだった。そのママ先生が、どうして恐怖をもたらす冷徹な魔女イデアになってしまったのか、僕にはわからない。でも、彼女が敵対者である以上、僕たちは戦わなきゃならない。

みんなは、忘れてしまっていた。子供のころのこと……ママ先生のことも、一緒に過ごした思い出も。頭の中にジャンクションしたG.F.の副作用。力の代償。もしかしたらシド学園長、そのほうが幸せだと思って、G.F.を使わせていたのかも知れない。

……でもね、みんなも知っておくべきだと僕は思うんだ。戦う相手がママ先生だって。悩むかも知れないし、つらくてイヤになるかも知れない。だけど、自分でしっかり考えて、そうして選んだんだってことがきっと力になる。僕はそう信じてる。

だから、僕は戦うよ。セルフィや、スコールたちみんなを守るために——。

108 CHECK バラム市街へ入りこむ
IN セルフィ
指揮官を発見する方法・1&2 / 指揮官を発見する方法・3
109 CHECK ディンお母さんと会話
110 CHECK ホテル前で兵士と会話
111 港で指揮官が釣りをしていたという話を聞く
112 CHECK ケムリが充満しているゼルの実家(ディン邸)に入る
指揮官を発見する方法・1 / 指揮官を発見する方法・2
113 CHECK 走り出した犬を追いかける
114 CHECK 駅構内で倒れている兵士に話しかける
115 CHECK 市街を捜しつづける
116 CHECK ホテルで雷神&風神と対決
バトル 雷神・1回目＋ガルバディア兵×2、[illegible] →
G.F. パンデモニウム
雑誌 [illegible]王002
117 CHECK 破壊されたトラビアガーデンに入る
雑誌 月刊武器8月号 ティンバー マニアックス
118 過去の思い出話を聞く
119 イデアの家を目指す

CHECK 108 MAP 56
バラム市街へ入るには

バラム市街へ通じる道には、見張りの兵
が立っている。この見張りに話しかけた
いったん街の入口付近まで引きかえそ
(外へは出なくてもいい)。それから見
リに近づけば、会話後に市街へ入れるの
市街に入ったあとは、指揮官＋司令官
のバトルに勝利するか、チビ暴れん坊イ
ント(CHECK 110参照)を終えたあとでな
と、バラムから外へ出ることはできない。

CHECK 109 MAP 62
一度は会話をしておこう

ディンお母さんと会話をするのは、この
きでなくてもいい。ただし、一度も会話
していないうちは、CHECK 112のイベン
が発生しないのだ。

CHECK 110 MAP 64
ホテル前の兵士と会話後は

ホテルの前の兵士から「指揮官を見つけ
」と言われたあとは、以下の3つのイベン
が行なえるようになる。なお、この時点
セーブを行なうには、「ゼルの部屋を利
か「チビ暴れん坊の助けを借りて外へ
る」のどちらかの方法しかない。

ゼルの部屋を利用

それまで立ち入り不可だったゼルの部屋
が、これ以降は、シナリオ進行上のどの
イミングできても入れるようになる(ゼ
をパーティーに加えていなくてもOK)。
ルバディア軍がバラムを封鎖しているあ
だのみ、部屋内にセーブポイントが出現
るほか、ベッドで休むことができ、また、
ーティーのメンバーによって異なる会話
発生する(最初の1回かぎり/→P.335)。

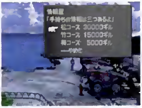
チビ暴れん坊の助けを借りて外へ出る

下記の①～④を行なったあとは、路上に
るチビ暴れん坊に話しかけることで、バ
ムの外へ出られる。再度市街に入るとき
、見張りの兵士に話しかければいい。
ディン邸の隣にある民家で女の子と会話
する。
ディン邸にいるチビ暴れん坊と会話を2
して、チビ暴れん坊に外出させる。
上記の①②終了後に、隣の民家に入って
の子かチビ暴れん坊と会話をする。
バラムの入口(MAP56)で市街へ入れず
困っているホテルマンと、チビ暴れん坊
会話をさせる(このふたりの会話が終わ
まで、見張りの兵士に話しかけてセリフを
示させたまま、それを消さずに待つ)。

●隠れている情報屋

下の写真にある車のカゲに、情報屋が隠れている。話しかけるには、車の向こう側からまわりこめばOK。情報屋が教えてくれるネタは、松、竹、梅の3種類あり、それぞれに情報料がかかる。基本的に、値段が高い情報ほど、その内容の重要度も高い。

一度聞いた情報は、無料で何度でも教えてもらえる。ただし、松については、港で「指揮官が釣りをしていた」という話を聞いたあとと、ケムリが充満しているディン邸に入ったあとで、それぞれ教えてもらえる情報が変化。変わったあとの情報を聞くときは情報料が必要となる。それに対して竹は、チビ暴れん坊の助けで外へ出られる状態になると情報が変わるものの、すでに竹の情報を聞いていた場合は、新情報のほうもタダで教えてもらえるのだ。



CHECK 112 MAP 61
身体にニオイをつける

指揮官が魚を釣ったという話を港で聞いたあとは、ディン邸から魚を焼いたときのケムリが出ている。なかに入ると、部屋中に充満するケムリのニオイが身体にしみついてしまうが、このニオイは、指揮官が見つかるまで取れない。

CHECK 113 MAP 68-A
犬を使って指揮官発見

指揮官の発見方法は3パターンあり、発見後の演出や、バラムからガルバディア軍を撤収させたときのSeeDランクの上昇値が、それぞれ異なる(→P.327)。

ここで紹介する方法は、犬を利用するというもの。まずは、ケムリのニオイがしみついた状態で、港にいる犬に話しかけよう。すると犬は走り出すので、見失わずに駅の構内まで追いつづければ、列車から指揮官が跳び出してくるのだ。追うのが遅すぎると犬を見失ってしまい、指揮官も出てこないが、ジャンク屋前のマップ(MAP57)から港へ行けば犬がもどってきており、話しかけるところからやり直せる。なお、ほかの方法については、以降を参照のこと。

CHECK 114 MAP 59
列車に侵入して指揮官発見

ケムリが充満しているディン邸に入ってから駅構内に行き、階段のそばでぐったりしている兵士に話しかけてみよう。すると、話しかけるたびに兵士は少しずつ前へはっていく。駅構内から出ずに、この兵士に10回話しかけると、そばの階段をのぼれるようになるのだ。階段をのぼって列車に入れば、指揮官と遭遇できる。

CHECK 115 MAP 57, 64
時間切れで指揮官登場

ホテルとジャンク屋のあいだをうろついていると、やがて、ホテルの前にいる兵士の様子が変わる(この時点から、CHECK 113とCHECK 114の方法では指揮官が見つからなくなる)。その後、両方の兵士に話しかけると、指揮官がもどってくるのだ。

CHECK 116 MAP 64, 65
連続バトルになるので注意

ホテルの前で、まずは雷神＋ガルバディア兵×2とのバトルに突入。勝利後はつづけて雷神＋風神とのバトルになるので、最初のバトルで勝利するときには、残りHPの少ない味方がひとりもいない状態にしておくのが安全だ。なお、風神からは、G.F.パンデモニウムがドローできる。

CHECK 117 MAP378～380
各所をまわると……

集合場所はバスケットコートだが、そこへ行く前にトラビアガーデン内をまわると、セルフィの内面がかいま見えたり、トラビアガーデンにおけるセルフィの存在感を感じさせるようなイベントが各所で発生する。



おもなサブイベント

イベント名	紹介ページ
桟橋でギルを落とす兵士	P.336
セルフィの個人データ	P.341

バラムガーデン
〜ガルバディアガーデン

わたし、もうちょっとで天国におハローってするところだった。

魔女に操られたガルバディアガーデンとの空中戦――わたしのしがみついているガケのはるか下で、ミニチュアのようなセントラの大地が流れていく。この手を放してしまったら、それはそのまま死ぬってこと――くずれ落ちた足場が浮揚リングに弾かれ、粉々に砕けるのを見て、あまりの怖さに歯がカチカチって鳴った。

ロープを探しに行ったゼルはもどってこないし、ふたつのガーデンがぶつかり合う衝撃で岩肌から引きはがされそうになる。真っ白になるほど力をこめた指がしびれてきて、もうあきらめたほうがラクかなって思えてきた。

でも、死ねないって……落ちるわけにはいかないって強い思いが、心に忍び寄ってきた死神を追い払ってくれた。だってわたし、スコールの大切にしてる指輪、預かってるんだもの。これ、ちゃんと返すまで、勝手にあきらめちゃうなんてズルいよね。スコールに認めてほしかったら、逃げずに限界まで戦いつづけなきゃダメだもんね。

リノア

助けにきてくれるのはスコール！

自分からは絶対にあきらめない――そう決めたおかげで、落ちてしまいそうな瞬間を何度も乗り越えられた。ずっと念じてた。スコールに会いたいって。

それでも、もう自分のものじゃないみたいに腕の感覚がなくなってきて、小さくつぶやいたんだ。スコール、助けてって……。

そしたら、きてくれた！　夢みたいに！　空から颯爽と、スコールがわたしを助けに！

あのあと、スコールは照れたように偶然だって言ってた。でもね、気づいてないのかも知れないけど、助けてくれたときの顔、必死になってくれてたよ。

わたしのヒーローなんだ、スコールって。誇り高くて、強くって――だからわたしもふさわしくなりたい。この指輪に彫られたライオンみたくなれるように、がんばってみる。

さあ、魔女と戦おう！　これを最後の戦いにしようよ！

行くぞ、スコール！

---

120 臨戦態勢に突入 CHECK

CHANGE 仲間を2チームに分割

121 ガルバディア軍が来襲

122 ゼルチームが校庭の奥へ

OUT リノア

123 ゼルチームがカードリーダー前①でスコールと合流

CHANGE 仲間を3チームに分割

124 スコールチームが2F教室へ CHECK
バトル バラ・トルーパー×4 →P.230

125 ブリッジで作戦会議

OUT スコールをのぞいたふた…

126 2F廊下でスコールが敵兵士に襲われる CHECK

IN リノア

127 ガルバディアガーデンに突入

IN キスティス、ゼル、セルフィ、アーヴァイン

128 カードキー【1】を入手 CHECK

129 カードキー【2】を入手し、1Fホールへ
バトル ケルベロス(→P.232)
G.F. ケルベロス

130 カードキー【3】を入手、2Fのエレベーターでマスタールームへ
バトル サイファー・2回目 (→P.233)

131 2Fの大講堂で決戦を挑む CHECK
バトル サイファー・3回目、イデア・2回目→P.233
G.F. アレクサンダー

OUT リノア

CHECK 120 MAP 42-B
どの指示を出す？

イデアの家付近であたりを見まわすと、ティアガーデンを発見できるが、徒歩などで地上から近づいても反応がない。ラムガーデンに乗って近づこう。

スコールが放送で指示を出す場面では、つの選択肢から、指示する内容を最大6つまで選ぶ（指示を5つ以内にしたいとき最後に「以上！指示無し！」を選択）。した指示の種類によってシナリオの進行変わることはないが、周囲の反応が気になるのなら、「攻撃の準備」「守りの準備」「…のこと」「年少クラスのこと」の4つを指示しよう。このあと、校庭へ向かう前に…下で金髪の年少クラス男子に話しかければ、★コテージがもらえる。

CHECK 124 MAP 36-B
SeeD女子に話しかけよう

…教室でバラ・トルーパー×4とのバトル…勝利したあと、年少クラスの生徒をなだめているSeeD女子に話しかけると、3Fからの呼び出しがかかる。3Fに行ったあとは、ガルバディアガーデンに突入するまでセーブができない。事前に、1Fホールのセーブポイントでセーブしておくのも手だ。

CHECK 126 MAP 38
基本はガード→攻撃

…廊下で年少クラスの生徒と会話をすると、画面にスコールの体力ゲージが表示された直後、メカに乗った敵に襲われる。最初にくる2回の攻撃は避けられないので、そこからが本番だ。くわしい解説と攻略法は、以下の文章を参照のこと。

ちなみに、このイベント中における、体力ゲージの長さやパンチなどの攻撃力は、そのキャラクターが持つHPや力といった能力値とは無関係だ。

●…廊下での選択

まずは、その場を動かずに、●ボタンを押すごとに出る選択肢を「あたりを見回す」「…アの横の非常用スイッチを押す」の順で選ぼう（それ以外の行動や選択肢を選んでも事態は好転せず、場合によっては敵の攻撃を受けてしまう）。このあとは、開いたドアから敵とともに外へ放り出され、空中での格闘戦に突入する。

●空中格闘戦

この戦いの基本は、まずはガード（●ボタン）をすること。ガード姿勢をとっている最中に、敵が攻撃してきた場合はキック（●ボタン）、敵もガード姿勢をとっていた場合はパンチ（●ボタン）かキックのどちらかを、こちらがガード姿勢を解いた直後に出せば、高い確率で当たるのだ。あとは、これを最初からくり返そう。各動作の入力は、対応するボタンを押しつづけておくだけでよく、連打する必要はない。ガードで敵の攻撃を防ぐごとにこちらの体力ゲージは少しずつ減っていくが、この方法であれば、敵に与えるダメージ量のほうがはるかに多いので、最終的に勝利できる。

ちなみに、ガードで敵の攻撃を3回防ぐと、「必殺拳」のコマンドが画面に出現（合間に敵の攻撃を受けた場合はのぞく）。これが出ているときに●ボタンを押せば、動作が遅いかわりに威力の高いパンチを放てるのだ。この表示は、必殺拳を出すか、出す前に敵の攻撃を受けると消えてしまうが、前記の条件を満たし直せば再出現する。

●格闘戦の勝敗決定法則

先に相手の体力ゲージをゼロにするか、一定時間を過ぎた時点で相手よりも体力ゲージが長いほうが勝者となる。スコールが敗者となった場合は、直後に出る選択肢で「再トライ」か「簡単にして再トライ」を選べば、2F廊下からやり直すことが可能。どちらを選んでもペナルティはないので、選ぶなら「簡単にして再トライ」がいい。

CHECK 128 MAP 168,173,191
カードキーで道を開く

ガルバディアガーデン内は、スコールたちの進路をふさぐように、特定の扉がロックされている。しかし、学生寮や教室にいる生徒に話しかけて★カードキーをもらえば、それを使ってロックを解除できるのだ。カードキーは3種類あり、それぞれ、カードキーの番号と同じ番号のロックを解除することが可能。カードキーをくれる生徒の居場所や、ロックされている扉の場所＆番号は、下の簡易MAPを参照のこと。

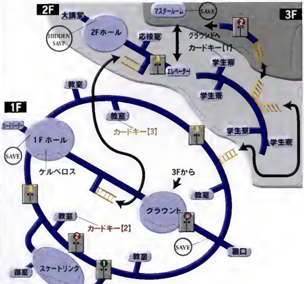
1Fホールにはケルベロスがおり、バトルで倒せば、G.F.ケルベロスが手に入る。DISC 3以降はガルバディアガーデンが出現しなくなるので、手に入れるチャンスはこの時期しかない。遅くても、大講堂へ行く前にはバトルを挑み、倒しておこう。

CHECK 131 MAP 187
まずはサイファーを倒せ

サイファー＋イデアとのバトル。サイファーを倒すまで、イデアは攻撃を行なわないかわりに、こちらもイデアを攻撃の対象に選べないので注意。イデアからは、G.F.アレクサンダーをドローできる。

ガルバディアガーデン・簡易MAP

❶❷❸……同じ番号のカードキーを入手するまでは開けられない扉
●……グラウンド側からしか開けられない扉（一度開ければ、以降は両側から開けられる）



7
SCENARIO
バラムガーデン～ガルバディアガーデン

バラムガーデン〜トラビア渓谷（ラグナ編）〜白いSeeDの船〜謎の建造物

リノアの声が聞きたい……。

俺がそう望まなくたって、リノアは話しかけてきた。目があえば微笑んだ。だから俺は、それが当たり前のように思ってきた。

でも、もうリノアは笑わない。語りかけてきてくれることもない。人形のよう。冷たくて、動かない……ただ、生きているだけ。

そうなって、俺はやっと気づいたんだ。リノアの声が、微笑みが、俺にとってどれほど大切だったのかを……。

ガルバディアガーデンに攻め込んだあの日、ママ先生——魔女イデアを俺たちは撃ち破り、そして……そしてリノアは倒れた。何が起こったのか、誰にもわからなかった。正気を取りもどしたママ先生にさえ。リノアの身体だけが、時を止めたように横たわっていた。

すべては、終わってしまったのだろうか。よく笑う、おせっかいで怒りっぽいリノアはもう二度と帰ってこないのか。俺にはもう、みんながリノアのことを考えるのをやめてしまったように思える。"過去の人"という記憶の引き出しにしまい込まれて、リノアも、やがては過去形で好き勝手に語られるのか？

スコール　リノアを背負って

そんなのはイヤだ。たとえ世界に俺ひとりだけでも、終わっていないって信じたい。リノアをあきらめたくない。

だから俺は、物言わぬリノアを背負い、エスタへの遠い道のりを歩いている。わずかな可能性に望みをかけて、大海原を横切る長い線路をたどっている。エルオーネなら、あの日のリノアの運命を変えてくれるかも知れないから。

陽光に輝く海と、どこまでもつづく橋。潮風がリノアの黒髪をなびかせて、俺の首筋をくすぐっていく。背中からは、かすかな体温も伝わってくる。リノアは疲れて眠っているだけで、俺が重いってつぶやけば、飛び起きてヘそを曲げるんじゃないか……そんなふうに考えたら、少し視界がにじんだ。

俺は変わった。リノアが目覚めてくれたなら、俺はもっと変われる。話したいことがたくさんあるんだ。今度こそ、もっと素直に。

リノア……。

132 イデアについての放送が入る　雑誌 月刊武器7月号

133 イデアと会話　雑誌 ティンバー・マニア

134 リノアの様子を見に行く　CHECK

CHANGE ラグナ編へ

135 撮影現場で本物のドラゴンに襲われる　バトル ルブルムドラゴ（→P.234）　CHECK

CHANGE スコール編へ

136 イデアから★魔女のてかみを受け取る

137 白いSeeDのリーダーと会話　雑誌 ティンバー・マニア　CHECK

138 リノアを背負ってホライズン・ブリッジを渡る　CHECK

IN イデア

139 大塩湖を進む　バトル アバドン（→P.236）

140 見えないハシゴをのぼる　CHECK

141 リフトに乗って奥へ　CHECK

CHANGE ラグナ編へ

CHECK 134 MAP 1
組み合わせを選べる

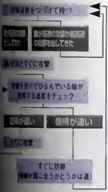
保健室に入り、リノアが寝ているベッドのそばに行くとラグナ編へ移行。このときからは、キロスとウォードに「いずれかのキャラクターをジャンクションさせる」という形式で、選んだキャラクターが持っている魔法を受け渡すことができる（ラグナに対してジャンクションするのはスコールで固定）。

ちなみに、このラグナ編へ移行する前に、あることをしていた場合は（→P.350）ウォードが登場しないため、キロスしかジャンクションの対象にできなくなる。



CHECK 135 MAP 397
ラグナとドラゴンの勝負

ラグナが、防御（●ボタン／押しっぱなしで防御姿勢をつづける）と攻撃（●ボタン／押しっぱなしは無効）のふたつを使い分けて、ルブルムドラゴンと勝負する。最初に、戦闘の形で操作説明が行なわれたあと、お互いの体力ゲージが表示されて本番開始。この対決は、ある程度運の要素がからむので、必勝パターンというものは存在しない。しかし、以下のチャートのとおりに戦えば、ほぼ確実に勝つことが可能だ。なお、この戦法を使うにあたっては、ふたつの注意点がある（後述）。



●注意点①：敵の攻撃速度

これには低速、高速、超高速の3種類があるが、防御姿勢をつづけているあいだに、ちがいを判明できるだろう。ただし、超高速の攻撃は、こちらの攻撃が何発か当たったあとにしか使ってこない。

●注意点②：攻撃を受けた敵が、ひるんでいる状態から復帰する速度

遅い、速いの2種類があるので、攻撃と同じく何度か見て判別しよう。やっかいなのは復帰が速いとき。直後に敵が攻撃を出してくるため、防御で対処する必要があるのだが、出してきたのが高速または超高速の攻撃だと、こちらの防御や攻撃は絶対に間に合わないのだ。唯一の救いは、復帰が速いケースが少ないこと。

●勝敗の決定

ラグナが敵の攻撃を3回受けると敗北となるが、直後に出る選択肢で「まだまだ!!」を選べば、勝負を最初からやり直せる。

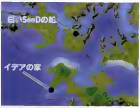
ラグナが攻撃を10回当てれば、こちらの勝利。その後、キロス（&ウォード）と合流できるが、彼らはジャンクションをまったくしていない状態なので、合流後に出る選択肢は「ちょ、ちょっと待ってくれ」を選び、ジャンクションを整えてやること。

CHECK 137 MAP 400~404
魔女のてがみが必要

ラグナ編から復帰したあとは、セントラのある場所（下図参照）に白いSeeDの船が停泊しているが、白いSeeDのリーダーと話し合うためには、イデアから★魔女のてがみをもらっておかなければならない。

船内には、森のフクロウの一員、ゾーンとワッツが乗りこんでいる。★となりのカノジョ（→P.267）を持っている状態でゾーンに話しかけると、選択肢が出現。「タダでやる」を選べば★リネームカードと★シヴァのカードが、「25500ギルで売る」を選べばそのぶんのギルが得られる。

なお、エスタに行ったあとは白いSeeDの船がいなくなるので、この時点でとなりのカノジョを持っていない場合は、シナリオを進める前に入手しておかないと、ゾーンに渡す機会を失ってしまう。



CHECK 138 MAP 1,407-A
イデアがしばらく仲間に

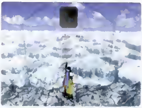
保健室（リノアが寝ている場所）へ行くか、バラムガーデンに乗ってF.H.へ行くと、スコールがリノアをかつぎ、単独でエスタへと向かう。これ以降、飛空艇を手に入れるまでは、行動範囲がエスタの一定区域と宇宙に限定されてしまうので、やり残したことがあるならば先にすませておくこと。

エスタに上陸すると、キスティス、ゼル、セルフィ、アーヴァイン、それにイデアが仲間に加わる。ただし、イデアが仲間でいる期間はそれほど長くなく、ある程度シナリオを進めると、イデアの家に帰ってしまう（メニュー画面から消え去る）。



CHECK 140 MAP 415
空中を調べると……

アバドンとのバトルが行なわれた場所から先へ進むと、断続的に視界の乱れが発生しているガケにたどり着く。このマップの中央あたりを調べれば、空中に通路が浮かび上がるので、その下にある「見えないハシゴ」をのぼって、通路の奥へ進もう。



CHECK 141 MAP 417~423
イデアの魔法は受け渡せず

謎の建造物の奥まで行くと、エスタに入ると同時にラグナ編へ移行するが、その前に、イデアが魔法を持っている場合はほかのキャラクターに渡しておこう。キロスやウォードにどのキャラクターをジャンクションさせるかを選ぶ場面で、イデアは選択できないため、イデアが持っている魔法をラグナ編に受け渡すことはできないのだ。

ルナティックパンドラ研究所（ラグナ編）～エスタ～ルナゲート

私は断ち切りたいのです。はるかな未来から襲いくる呪わしき縛鎖を。魔女アルティミシアが送り込んでくる、身を灼くような怒りに満ちた黒い思念を――。

いつのころからでしょうか。私の精神の片隅に、別の誰かの意識が棲みつくようになったのは……。それは最初、ざわざわとした潮騒のような、不快でしたがとくに恐ろしいと感じられるものではありませんでした。

ですがある日、私は気づきました。棲みついたものがしだいにその触手を広げて、私の意識を乗っ取れるまでに力を強めているということに。そのころにはもう、私にもその存在からほとばしる念を感じ取ることができました。それが何者であるのかも。

彼女は何世代もあとの未来の魔女アルティミシア。その目的は、私のかわいい子供たちのひとりエルオーネでした。あの子の能力を使ってさらなる過去へと思念を跳ばし、あらゆる他者を無と帰す恐るべき魔法――時間圧縮を行なおうとしていたのです。

イデア

エスタへ、呪縛から逃れるために

私は抵抗しようとしました。つねに精神を集中し、アルティミシアの干渉をはねのけようと試みたのです。その日から満足に眠ることさえ、私にはできなくなりました。そして無情にも、彼女の思念は日々強まっていきました。私の自我を引き裂くほどに。

もはや精神の主従が逆転しようとしたとき、私はある選択をしました。私の精神を閉じて、抜け殻となった肉体をアルティミシアに明け渡してしまうことを。私の中に残るエルオーネの情報が、彼女に伝わってしまわないように。夫の育てたSeeDが、私を倒してくれることに希望を託して――。

その結果、私は子供たちにつらい選択を強いてしまいました。あまつさえ、スコールには愛する者を喪失する悲しみまで……。

アルティミシアは生きています。私がふたたび彼女に支配されることになれば、それは子供たちに新たな苦痛をもたらすでしょう。私はもう二度と、そんな過ちを犯したくはありません。

たとえ私自身が封印され、死に等しい状態に置かれることになろうと――私はエスタを目指します。悲劇の鎖を断つために。

---

142 CHECK 研究所内で働かされる
バトル エスタ兵、ゲスパー＋エスタ兵＋エスタ兵・ターミネーター

143 CHECK オダインと会話
バトル インビンシブル＋エスタ兵＋エスタ兵・ターミネーター
雑誌 月刊武器創刊号

144 リフターに乗って研究室へ
バトル エスタ兵×2、エスタ兵・ターミネーター×2

145 パネルを調べて扉のロックを解除

146 エルオーネを救出

CHANGE スコール編へ

147 CHECK オダインと会う
雑誌 格闘王004、格闘王005、ペット通信5号、ペット通信6号、オカルトファン3

148 CHECK ルナゲートを目指す

149 CHECK スコールたちがルナサイドベースへ

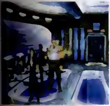
CHANGE 仲間を2チームに分割

CHECK 142　MAP 424
ムンバが落ちる？

ムンバがバランスをくずして通路から落ちそうになるシーンは、ガルバディアD地区収容所でスコールが拷問を受けているときにどの選択肢を選んだかによって結果が変わる（→P.273）。「……ウソついて～」を選んでいた場合はラグナがムンバを助けるが、「……これで人生～」を選んでいた場合は助けが間に合わずにムンバが落ちてしまうのだ（直後に復帰してくるが……）。

CHECK 143　MAP 425
月刊武器創刊号を取ろう

ルナティックパンドラ研究所の屋外に出てから、ふたたび研究所内に入ると、写真の場所に★月刊武器創刊号が落ちている。



CHECK 147　MAP 427～457
雑誌入手のイベントが

オダイン博士に会ったあとは、大統領補佐官からルナゲートへ向かうように言われる。しかし、ルナゲートに行ったあとでは発生しなくなる、後述のような雑誌入手イベントもあるので、先にエスタ市街をまわっておくことをオススメする。

エスタ市街は、右の簡易MAPのような形状をしている。ショッピングモールでは、通路の左右に設置されているウィンドウに近づけば、計6つのショップを選ぶことが可能。ただし、Cheryl's Storeはつねに閉店状態、Sammy's Shopはランダムで閉店状態になる（後者は何度も店を選択すれば開店するときもある）。★ペット通信5号など、ここでしか入手できないアイテムや雑誌があるほか、特定のショップを選ぶとアイテムがもらえる場合もあるので（→P.341）、すべての店をチェックしておこう。

ホテルなどの宿泊所はエスタ市街には存在しないが、魔法研究所の近くにあるリフレッシュエリアに入れば、仲間全員とG.F.全員のHPが全回復し、ステータス変化もすべて治療される。そばにあるセーブポイントと併せて活用するといい。

●エスタ市街の雑誌入手イベント・1

まずは、写真の場所にいる兵士に話しかけよう。これを行なっておくと、のちにルナティックパンドラが出現してからエスタ市街を通過するまでのあいだに、その兵士から★格闘王004がもらえるのだ。格闘王004はショップでも購入可能だが、このイベントを利用すればタダで入手できる。ただし、もらえるタイミングは、会話後しばらくたって兵士が走り出すとき。走り出す前に別のマップへ行くと、格闘王004をもらえないばかりか、再度このマップへもどってきても兵士は消えてしまっているのだ。



●エスタ市街の雑誌入手イベント・2

エスタ・エアステーション前のT字路にいる大統領補佐官と会話してから、大統領官邸にもどると、応接室の前に大統領秘書が出現。話しかけると雑誌の束を残して去っていくが、その束を調べれば★オカルトファンⅣが手に入る。

CHECK 148　MAP 462～466
G.F.が手に入るアイテムあり

エスタ市街を出ると、ルナゲート以外にも、ルナティックパンドラ研究所、エスタ国立魔女記念館、ティアーズポイントといった施設に行くことが可能。現時点だと、ルナゲート以外の場所に行ってもイベントは発生しないが、ティアーズポイントには★ソロモンの指輪が落ちているので、行っておく価値はある。ある条件を満たしてからこのアイテムを使うと、G.F.グラシャラボラスが手に入るのだ（→P.89）。

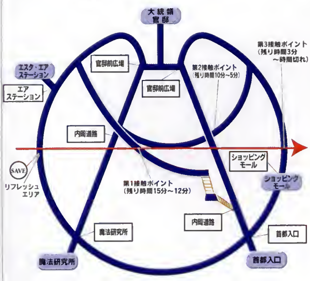
CHECK 149　MAP 469
メンバーを分割する

スコールとリノアがルナサイドベースへ行くときに、同行するメンバーをひとり選ぶ。ただし、イデアは地上に残り、ゼルはイデアの護衛役につくため、このふたりは選択できない（直前に出る選択肢は、どちらを選んでも会話が変わるのみ）。

その後、ルナティックパンドラが出現したときには、ゼル＆イデアとともにエスタ市街へ行くメンバーを（残ったふたりから）ひとり選び出す。これ以降は、スコールたちが地上にもどってくるまで、パーティーのメンバーを入れ替えることはできない。

エスタ市街・簡易MAP

※赤いライン…ルナティックパンドラ進行ルート（接触ポイントについては→P.289）
※□……リフター乗降場



7
SCENARIO
ルナティックパンドラ研究所(ラグナ編)～エスタ～ルナゲート

エスタ〜ルナティックパンドラ

何だかさあ、オレってスコールに信用されてないっぽいよな。前も別行動のときに、オレをリーダーに指名してくれなかったしよ。

やっぱ、あれかな。オレたちみんな、アーヴァインが教えてくれたおかげで子供のころの記憶がもどってきたワケだけど、昔のオレがサイファーにイジメられては泣かされてたってことまで思いだしちまったからかな？　確かにオレだって忘れていたかった屈辱の思い出だけどよ……でも！　オレだってSeeDなんだぜ？　サイファーのヤツにつけられたチキン野郎なんてアダ名、もうとっくに返上してるってトコ、証明したいじゃねえか！

……そんな調子で意気込んで、ママ先生の護衛役をまかされた途端に、とんでもない事態が起こっちまった。

ルナティックパンドラ――オダイン博士たちが言うには、昔セントラで発掘した巨大な石柱に、エスタでハイテク設備の覆いをつけたものらしい。その、とにかくバカでっかい（実際、山より高いんだぜ！）鋼鉄と岩のかたまりを、ガルバディア軍が廃棄されてた海底から引き揚げて、エスタまで飛ばしてきやがったんだ！

- 150 CHECK　ゼルのチームがオダインと会話
- 151 CHECK　ルナティックパンドラとの接触ポイントへ　バトル　←右ページの表を参照
- ルナティックパンドラへの侵入に成功 ／ 時間切れ
- 152 CHECK　ルナティックパンドラ内部を探索
- 153　謎のメカに吹き飛ばされる
- 154 CHECK　作戦失敗

Zell　ゼル

ルナティックパンドラ襲来

たぶん、サイファーの仕業なんだろう。あいつ、今じゃガルバディア軍の最高指導者に収まってるからな。リノアの親父さんとかが頑張って追放しちまえばいいのに、なんであんなヤツが好き勝手やってやがるんだ？

で、このルナティックパンドラは、どうやら市街の東にあるティアーズポイントって場所を目指してやがる。パンドラがそこに到達すると、月への作用が最大になってモンスターの降下現象――“月の涙”を引き起こすらしいんだ。サイファーのヤツ、月のモンスターどもを利用してエスタを攻め落とそうって魂胆なのかよ！

もちろん、指をくわえて見守ってるつもりはないぜ。市街を通過するときに乗り移って、なんとか食い止めてやる！　もう誰にも、チキンだのポークだの言わせないぜ！

スコール、見ててくれよな！

CHECK 150 MAP 460-B
接触ポイントを目指そう

オダインと会話後、魔法研究所を出ると時限イベント（制限時間20分）がスタート。市街内にルナティックパンドラとの接触ポイントへ行き、侵入をはかろう。接触ポイントは3ヵ所あり、それぞれ「接触できる時間帯」が決まっている。くわしくは、簡易MAP（→P.287）や下の表を参照。なお、ルナティックパンドラの出現後は、エスタ市街で敵とエンカウントするようになる。

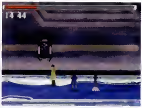
この時限イベント中に●ボタンを押すと、現時点から、もっとも早くルナティックパンドラに接触できるポイントと、その時間帯が表示される（もう一度●ボタンを押すと消える）。接触ポイントを探すときの参考にするといいだろう。ちなみに、時限イベント中はエスタ市街のセーブポイントが消えるほか、ワールドマップ上に出ることもできないため、セーブは不可能だ。



CHECK 151 MAP 450, 447, 455
バトルから逃げるな

「接触できる時間帯」に接触ポイントへ行くと、ルナティックパンドラが間近に現れる（ただし、第2接触ポイントでは立体交差の下側の道にいないと現れない）。その直後、出現した敵とのバトルに突入し、勝利すればルナティックパンドラに侵入できるのだ。出現する敵の組み合わせは、侵入ポイントごとに異なる。詳細は下表を参照。

なお、このバトルが終わる前に「接触できる時間帯」を過ぎてしまった場合や、バトル中に逃げた場合は、ルナティックパンドラがその場所を通過してしまう。そうなったときは、つぎの接触ポイントへ行かなければふたたび接触することはできない。また、第3接触ポイントでそのような状態になった場合は、直後に時間切れとなってしまう（時間切れになったときの結果は、CHECK 154）。



CHECK 152 MAP 512~530-A
ラグナ編の影響あり

ルナティックパンドラ内部のマップには、セントラ発掘現場（ラグナ編）でのラグナの行動が反映されている。基本的には、発掘現場で仕掛けを動かした箇所や、古い鍵を拾おうとした回数が多いほど、行ける範囲が広がり、貴重なアイテムや魔法がより多く手に入るようになっているのだ。

ただし、下の簡易MAPに書かれている「メカ出現地点」に行くと、謎のメカ（機動兵器8型BIS）が現れてルナティックパンドラの外へ吹き飛ばされてしまうので、それを避けられる範囲しか探索できない。とくに、第2~第3接触ポイントから侵入した場合はメカ出現ポイントがふたつあるため、探索できる範囲がよりせまくなってしまう。

CHECK 154 MAP —
作戦はかならず失敗する

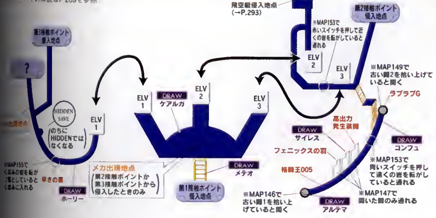
エスタ市街での時限イベント中に時間切れとなるか、ルナティックパンドラ内部から謎のメカによって吹き飛ばされると、作戦は失敗となる。探索できる範囲にはルナティックパンドラを止める手段が存在しないので、どうやっても最終的に作戦は失敗し、ルナティックパンドラにティアーズポイントまで到達されてしまうのだ。

■接触ポイントごとのちがい

接触ポイントNo.	MAPナンバー&MAP名	接触できる時間帯	接触時にバトルする敵	探索できる範囲（ラグナ編で仕掛けをすべて作動させている場合を想定）
第1接触ポイント	450（首都9）	残り時間15分~12分	エリート兵+ガルバディア兵	下の簡易MAPに描かれている範囲ほぼすべて
第2接触ポイント	447（立体交差）	残り時間10分~5分	GIM52A+ガルバディア兵	2~3番エレベーターで降りずに行ける範囲
第3接触ポイント	455（首都11）	残り時間3分~時間切れ	SAM08G+エリート兵	1番エレベーターで降りずに行ける範囲

ルナティックパンドラ・簡易MAP

…についての解説はP 269を参照



ルナサイドベース〜飛空艇ラグナロク

宇宙って、こんなに寒いところなんだ。

宇宙服のおかげで、外の世界の温度は直接伝わってこない……でも、そこがびっくりするほど冷えきった空間なんだってこと、わかるんだ。

地上から見上げた夜空とは全然違う。やわらかに瞬いていた星々は、ここでは凍りついたように冴えた、均一な光を放ちつづけてる。

何よりも、圧倒的な孤独が、寂しさが、わたしの感覚を奪い、凍えさせた。無限に広がる星々の世界。怖いほど近くに見える月と、青く輝く大地の狭間で、わたしは独りぼっちだった。

手や足を伸ばしても、触れるものは何もなくて……耳鳴りがするような静寂の中で、聞こえるのは自分の、恐ろしさで不規則に乱れた呼吸音だけ。泣きたいほどの無力感に襲われて、わたしは自分がいま生きているってことさえ信じられなくなった。

リノア

孤独の宇宙

宇宙服の生命維持装置が停止してどれだけ経ったんだろう……？

息が苦しくて、意識が少しずつ遠ざかっていくみたい（……ノア）。もう、だめなのかな（……リノア）。目を閉じて、眠ってしまおう（あきらめるな）。二度と覚めない、冷たい眠りに——。

（思い出せ、リノア!!）

呼ばれたような気がして、まぶたをちょっとだけ開いてみた。目の前に、銀色の輪がぼやけて見える。ネックレスにつないだ指輪が漂ってる。

それは……輝くライオン。強くて、誇り高い伝説の獣。そうだ。わたし決めたんだった。ライオンみたくなるんだって、頼るだけじゃなくって、対等な仲間になるって。

だから、くじけちゃダメなんだ。最後の最後まで、自分の力であがいて、戦うんだ！

胸についたボタンを押してみる。予備タンクが作動して、息苦しさがやわらぐのがわかる。わたし、まだ頑張れる。

それに、独りじゃないから。気がついたよ、スコール……あなたが一緒にいてくれたってこと。

スコールに会いたい。抱きしめてほしい。だから、あきらめないよ！

155 スコールのチームがルナサイドベースに到着

156 リノアを医務室のベッドに置く

157 エルオーネと会話 CHECK

158 制御室のパネルで月の様子を見る

OUT スコール以外のメンバー

159 動き出したリノアを追う CHECK

160 制御室から脱出ポッドに入る

161 リノア救出のために宇宙へ CHECK

IN リノア

162 飛空艇に入る

163 飛空艇内のモンスターを撃破 CHECK
バトル プロパゲーター(→P.236)

164 コクピットに入り、地上へ帰還

OUT リノア

165 客席で仲間と合流 CHECK

OUT イデア ※メニュー画面から消え去る

IN キスティス、ゼル、セルフィ、アーヴァイン

飛空艇ラグナロク

CHECK 157 MAP 479〜482
順番は変えてもいい

CHECK 157（エルオーネと会話）と158（制御室のパネルで月を見る）は、逆の順番で行なってもいい。この両方を行なってから医務室へ向かうと、リノアが動き出す。

CHECK 159 MAP 483〜484
リノアには追いつけない

制御室まで追いかけていくと、リノアは第1の封印を解除したのち、宇宙服を着てエアロックから宇宙空間に飛び出す。こちらも同様に、宇宙服を着てから宇宙に出よう。ただし、行く手をシャッターでさえぎられてしまうため、それ以上はリノアを追うことができない。奥のほうからきた3人がルナサイドベース内へと帰還したら、こちらも引き返すこと。



CHECK 161 MAP —
●ボタンを活用せよ

宇宙空間をただようリノアをつかまえるのが目的。1分30秒のカウントダウン中に、方向キーでスコールを上下左右に動かして、向かってくるリノアを画面中央に合わせよう。●ボタンを押していると動きが速くなるので（リノアが向かってくる速度は変わらない）、微調整をするとき以外はつねに●ボタンを押しつづけておくといい。

残り時間がゼロになった直後に、リノアの全身が画面内におさまっていれば、つかまえることに成功（手足や頭の一部が画面外にハミ出ていても大丈夫）。失敗した場合は、選択肢で「ふたたびトライする」を選べば、ヒントが出たあとに再挑戦できる。



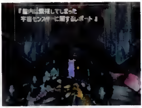
CHECK 163 MAP 488〜496
プロパゲーターの色に注目

飛空艇ラグナロクの各所に棲みつく宇宙モンスター（プロパゲーター）をバトルで全滅させなければならない。しかし、ある法則にもとづいた順番で倒していかないと、以前に倒したプロパゲーターが復活しまう。復活させずに倒していくには、以下の方法を使う必要がある。

プロパゲーターは赤、紫、緑、黄の4色が2体ずつ存在しており、同じ色の2体を連続で倒せば、その色のプロパゲーターを復活させずにすむ。あとは、残りの色に対しても同じ手順を行なえばいい（なお、プロパゲーターのこうした性質は、客席のパネルで調べることができる）。

ただし、下の簡易MAPを見ればわかるとおり、飛空艇内は各色のプロパゲーターが散らばっているため、同じ色と連続してバトルをするには、ほかの色を避けていく必要がある（プロパゲーターとのバトルでは逃げられないので、接触したら倒すしかない）。ゆえに、まずは避けにくい位置にいる色から倒していくといいだろう。オススメは、階段を降りた場所とハンガーにいる紫のプロパゲーターを最初に倒し、つぎに緑か赤を2体とも倒す、という手順だ。

余談だが、左記の方法を使わなくてもプロパゲーターを全滅させることは可能。じつは、倒す順番など考えず、とにかくバトルに25回勝利すれば、プロパゲーターを一気に全滅させることができるのだ。



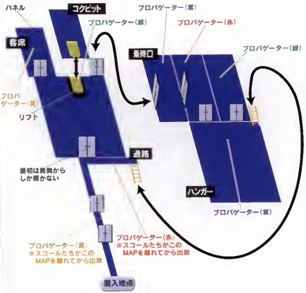
CHECK 165 MAP 497
飛空艇ラグナロク入手

この時点から、飛空艇をプレイヤーが操作できるようになり、それまで行けなかった地域へ向かうことも可能となる。

おもなサブイベント

イベント名	紹介ページ
サボテンダーアイランド	P.294
海洋探査人工島	P.295
大海のよどみ	P.295

飛空艇ラグナロク・簡易MAP



エスタ国立魔女記念館　〜エスタ〜ルナティックパンドラ

バカって言われた。

他人からそんなふうに思われたくなくて、俺は子どものころからずっと心に壁を作ってきた。思っていることをそのまま伝えて否定されるより、何を考えてるのかわからないヤツだと思われたほうが傷つかずにすむから。そんな心の中を隠したくて、相手が俺に踏み込んでこないようにこっちから拒絶してきた。

結局、カッコつけてただけだ。自分を見透かされたくなくて、自分をより強く見せようとして、いつもクールなふりをしてた。

エスタ兵がリノアを迎えにきたときも、リノアがそう望んでるんだって自分に言い聞かせて、聞きわけのいい大人の男を演じてた。リノアが去ってしまって、残ったのは言いようのない喪失感といらだちだけだったのに。

スコール
獅子のハートに火を灯そう

そんな俺を、キスティスはバカだって言った。姉が弟にするように叱り飛ばした。そうまでされて、俺はやっと気づいたんだ。

こんな思いをするために、宇宙に飛び出したんじゃないって。リノアの声が聞きたかったから——これからもずっと一緒にいたかったから、俺はリノアを助けに行ったんだ。もう会えないかも知れない場所に、引き離されるためなんかじゃ決してない。

俺がどうすべきかって答えもすぐにわかった。簡単なことだった。理屈や見栄、虚勢なんかまとめてかなぐり捨てて、俺が一番そうしたいと思うことをやればいいんだ。

もしかしてそれは、世界を危険にさらす行為なのかも知れない。大丈夫だなんて保証もできない。それでも、俺はもう人まかせにはしたくない。自分の手で、リノアを救う道を切り拓きたい。

俺には、道をまちがえそうになったとき、どこまでも踏み込んできて方向を正してくれる仲間がいる。キスティス、ゼル、セルフィ、アーヴァイン……みんなの前じゃ、カッコなんかつけたってムダだよな。だから思っていること、俺のしたいこと、言うよ。みんなの力を、俺に貸してほしい。

リノアを取りもどすんだ！

「認めるのくやしいけど、やっぱりあいつら強いもんよ。まさかルナティックパンドラまで乗り込んでくるなんて、風神も思ってなかったもんな。サイファーがスコールのこと気にするのも、わかるもんよ」

「……好敵手？　否！　サイファー、格上！」

「……なあ、風神。俺もう、わけわかんないもんよ。アデルって昔の悪い魔女なんだろ？　あいつ、俺よりもでっかくて恐い顔してるもんよ！　あんなのを起こして、サイファーは何するつもりだもんよ？」

「……不明」

「それに俺、おなごを人質にするのはイヤだかんな。卑怯だもんよ、あのエルオーネって女子を切り札にすんの。サイファーも勝ちにはこだわるけど、卑怯なマネはきらいだったハズだもんよ！」

「沈黙！　詮索不要！　自分達仲間！　サイファー全面肯定！」

「アッ!?　痛いもんよ！　け、蹴っ飛ばさないでマジメに聞いてほしいもんよ。聞けったら……風神ッ!!」

「……何言？」

「俺たち、ずっとサイファーの仲間だかんな。それは絶対変わらんもんよ……だけど、いまのサイファーはおかしいもんよ。イデアのときみたいに、サイファーじゃない誰かに操られてるみたいだもんよ！」

「……」

風神・雷神
仲間だからこそ……

「俺がまちがってたら、風神俺のこと蹴るもんよ……だから。つき合って一緒に悪いことすんのは仲間のすることじゃないもんよ。仲間だったら——サイファーのこと、大切に考えてるんだったら、俺たちが止めなきゃいかんもんよ。嫌われても絶交されてもいいから、止めてやらなきゃいかんもんよ」

「……雷神」

「でも、風神の気持ちもわかるんだもんよ……だから風神、おまえにまかせる。風神がサイファーにとことんつき合うなら、俺もつき合うもんよ。スコールがくるなら、何度でも戦ってやるもんよ」

「……うん。ありがとう……雷神」

「おおっ（ひさびさだもんよ〜）」

CHECK 168 MAP 439-B
エアステーションを活用

ワールドマップ上で、エスタ市街の西側に円筒状の建物（エスタ・エアステーション）がある。飛空艇でその真上に行って着陸すれば、エスタ市街の一角に直接降り立てるのだ。この場所以外だと、エスタ市街からある程度離れた場所にしか飛空艇が着陸できず、かなりの距離を歩かなければ大統領官邸にたどり着けない。

月の涙発生後のエスタは、それまでよりも強い敵とエンカウントするようになっている。また、写真の位置にはモンスターが立っており、話しかけるとエルノーイルとのバトルに突入。強敵だが、ドローできる魔法や得られるアイテムには有用なものが多く、倒したあとも、別のマップに行ってからもどってくれば復活しているので、キャラクターの強化などに利用するのも手だ。



CHECK 169 MAP 432~433
客席で話を聞ける

大統領の部屋で、この状況を打開するための作戦説明を受けたあとは、大統領一行がラグナロクの客席に乗りこんでくる。作戦のおさらいが終わって飛空艇を操作する状態になったら、客席にもどって一行に話しかけてみよう。スコールの出生にかかわるセリフを聞くことができるのだ。

CHECK 170 MAP 526
飛空艇で侵入しよう

ルナティックパンドラへ徒歩で近づいても、その下にあるティアーズポイントに入ることしかできない。飛空艇に乗って接近したときのみ、内部へ侵入できるのだ。ちなみに侵入ポイントは、2番エレベーターの近くとなっている（簡易MAPを参照／→P.289）。ルナティックパンドラ侵入後に外へ出たい場合は、飛空艇のコクピットへ行き、操縦者に話しかければいい。

飛空艇を降りて先へ進もうとすると、雷神、風神がやってきてバトルに突入。勝利すれば、先へ進むことができる。

CHECK 171 MAP 530-A
今回は吹き飛ばされない

ルナティックパンドラ内部のマップは、飛空艇が侵入したさいに壁が1ヵ所くずれただけで、それ以外は、エスタ市街でのルナティックパンドラ通過イベント中に、ゼルのチームが侵入した場合と変わらない（ラグナ編による影響も、そのままになっている）。まだ入手していないアイテムなどがあるなら、まずはそれを取りに行くといいだろう。侵入場所の近くでビッグスとウェッジを見かけるが、話しかけてもバトルに突入することはない。

1番エレベーターをのぼり、セーブポイント（ゼルのチームで侵入したときとはちがい、隠しセーブポイントではなくなっている）がある場所から奥へ行くと、機動兵器8型BISとのバトルに突入する。かなりの強敵なので、あらかじめセーブをしておいたほうが安全だ。

CHECK 172 MAP 531
G.F.オーディンがいると……

サイファーとのバトル。G.F.オーディンを入手している場合は、バトル開始時に、オーディンがサイファーに斬られるという演出を見ることができる。その後、サイファーのHPをゼロにするか、ある程度の時間が経過すると、今度はG.F.ギルガメッシュの登場イベントが発生。このイベントを見ると、サイファーのHPをゼロにしていなくてもバトルに勝利したことになるほか、以降はG.F.オーディンのかわりにG.F.ギルガメッシュが、新たな乱入型G.F.としてバトル中に登場するようになるのだ。むろん、G.F.オーディンを持っていない場合はこれらのイベントが発生せず、サイファーのHPをゼロにしたときのみ勝利となる。

なお、このバトル後は、自動的にDISC 4へとシナリオが進む。DISC 4になると、ワールドマップ上にあるほとんどの場所へ入れなくなるので、各地をめぐることができるのは、サイファーとバトルをする前にかぎられる。各種のサブイベントは、事前にクリアしておきたい。



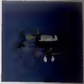
おもなサブイベント①
G.F.入手の旅

G.F.を媒介にしてキャラクターを強化するジャンクションシステムを活用するためにも、所持しているG.F.の数は多いに越したことはない。ここでは、P.260〜293に載っていないG.F.が存在する場所と、入手の手順を紹介しよう。ただし、オーディン以外の乱入型G.F.（→P.92）の入手方法については、CHAPTER 3を参照のこと。



▲セントラ遺跡では、ジャンクション可能なG.F.と乱入型G.F.を1体ずつ入手できる。

▼海洋探査人工島は　くを通った程度では視　いことが多いので注意



7

SCENARIO　サブイベント

セントラ遺跡
MAP365〜375(→P.422)

イベントが行なえる時期……パラムガーデン修復後 (DISC 2〜4

入手G.F.……G.F.オーディン、G.F.トンベリ

●イベント攻略チャート

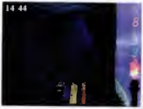
- 階段を上がっていく
- 浮遊石に乗って上へ
- 左のハシゴをのぼった先にある電源スイッチを入れる
- 階段のスイッチを入れてらせん階段をのぼる
- 扉の上にある石像(石像A)から★左目を取る
- 屋上にある石像(石像B)に左目を埋めこむ
- キーコードをチェック後、石像Bから左目＆★右目を取る
- 石像Aに左目＆右目を埋めこみ、キーコードを入力
- オーディンとバトル(→P.247)

セントラ遺跡に入ると時限イベント（制限時間20分）がはじまる。G.F.オーディンの入手が、この時限イベントの終了条件だ。

●G.F.オーディンの入手方法

簡単に言えば、時間切れとなる前にオーディンがいる部屋に入り、オーディンとのバトルに勝利すればいい。そこまでの手順は、左の攻略チャートを参照。なお、キーコードを入力するときの操作は、方向キーの上下で入力するケタの変更、左右で数字の増減、◯ボタンで入力終了となっている。

時限イベントの途中でセントラ遺跡の外へ出た場合、オーディンにののしられるが、それによるペナルティはない。それどころか、残り時間が20分にもどるにもかかわらず、遺跡内部の状態はキープされるので、



ふたたび入れば、外に出る直前の状況で進められるのだ（ただし、キーコードは遺跡に入るたびに変化する）。時間に余裕を持ってオーディンとのバトルを行ない　い場合は、この方法を活用しよう

オーディンとのバトル前に時間切れとなった場合は、選択肢が出現。「遺跡入口に戻って再トライ」を選ぶとセントラ遺跡の外に出されてしまうが、遺跡内部の状態は維持される（このとき、特定の条件でゲームが止まってしまうことがあるので注意　P.353）。それに対して、オーディンとのバトル中に時間切れとなった場合は、「斬鉄剣」で斬られ即ゲームオーバーになってしまう

●G.F.トンベリの入手方法

トンベリを20体以上倒すと（カードや「たべる」コマンドで敵を消去した場合はのぞく）、セントラ遺跡で20体目以降のトンベリを倒したときに、つづけてトンベリキングとのバトルに突入する場合がある。このバトルに勝利すれば、G.F.トンベリが手に入るのだ。なお、アルティミシア城に出現するトンベリを倒したぶんも数に含まれるが、トンベリキングのほうはセントラ遺跡にしか出現しないので注意しよう

サボテンダーアイランド
ワールドマップ上（エスタ）

イベントが行なえる時期……飛空艇入手後 (DISC 3〜4)

入手G.F.……G.F.サボテンダー

●イベント攻略チャート

- ワールドマップ上に出現するサボテン型のシンボルと接触
- ジャボテンダーとバトル(→P.248)

サボテンダーアイランドでは、サボテンの形をしたシンボルが、砂から出たり潜ったりをくり返している。出現中のシンボルに徒歩で接触すれば、ジャボテンダーとのバトルに突入。勝てばG.F.サボテンダーが手に入るのだ。シンボルの出現場所は毎回ランダムで変わるが、予兆として、出現場所には砂煙が上がるので、その砂煙を目印にして接触をはかるといいだろう。



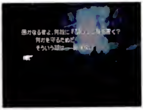
海洋探査人工島
MAP499～500-B (→P.448)

イベントが行なえる時期…… 飛空艇入手後 (DISC 3～4)
入手G.F.…… G.F.バハムート

● 攻略チャート(設備の前での選択肢)

- 最初の選択肢(ひとつだけなので選択の余地なし)
- ルブルムドラゴンとバトル
- 2番目の選択肢
  - ああ……仕方がないな → 屋外に出される
  - 悪いが……それはできない → ルブルムドラゴンとバトル
- 3番目の選択肢
  - 何かを守るためだor そういう話は……興味ない → ルブルムドラゴンとバトル(EXPは得られない) → 3番目の選択肢へ
  - 一番下の空欄を選ぶ → バハムートとバトル (→P.249)

建物の内部に入ると、ぼんやりと青白く光る設備が、ある程度の周期で光の輪と共鳴音を発している。光の輪が発生しているときに方向キーを⬆か➡(斜め方向も含む)に入力すると、直後に強制バトルが発生してしまう。このバトルは、アビリティ『エンカウントなし』をセットしていても回避できないのだ。強制バトルを避けつつ奥へ進むには、光の輪が消えているときに(厳密に言えば、消える直前からつぎに発生しはじめるまでのあいだに)移動する必要がある。しかし、このマップではゆっくりとしか移動できないので、何度も歩行と停止をくり返さなければいけない。



光の輪が発生している時間の長さは4種類あり、長いときほど、①共鳴音の音量が大きい、②光の輪が消えてからつぎに発生しはじめるまでの時間が短い、のが特徴。また、光の輪が発生している時間が長いときは、消える直前で不意に強く輝くので、それも時間の長さを判断する目安になる。

設備の手前側に接触すると、選択肢が出現。選んだ選択肢によっては、ルブルムドラゴンとのバトル後に新たな選択肢が現れていき、3番目の選択肢で一番下の空欄を選べば、バハムートとのバトルに突入できる。各選択肢を選んだときの結果は、左の攻略チャートを参照(なお、いずれのバトルも逃げることはできない)。2番目の選択肢で「ああ……仕方がないな」を選ぶ(＝屋外に出る)か、バハムートに勝利するまでは、選択肢を選ぶこととバトルを行なうことしかできない点に注意しよう。

海洋探査人工島・地下～大海のよどみ
MAP500-C～511 (→P.448)

イベントが行なえる時期…… G.F.バハムート入手後 (DISC 3～4)
入手G.F.…… G.F.エデン

● イベント攻略チャート

- 樹木をつたって地下へ
- 端末を調べる
- 予備蒸気圧を4消費して第2層へ通じる扉を開く
- 予備蒸気圧を使って扉を開きながら第6層まで行く
  - 予備蒸気圧を4消費して第6層の扉を開く → 大海のよどみの最下層へ
  - ゼルの力で第6層の扉を開く → 強制バトルをへて大海のよどみの最下層へ
- 予備蒸気圧を10消費して最下層にある機械を起動
- アルテマウェポンとのバトル中にドロー (→P.249)

G.F.バハムートを入手後、(◎ボタンを押すなどして)飛空艇のコクピットの画面を出すと、つぎに海洋探査人工島へ入ったときに、床にある穴の下へと樹木が伸びている。これをつたって地下へ降りていこう。

地下は6層にわかれており、そのさらに奥には「大海のよどみ」と呼ばれる空間がある。各層の扉は、設置してある端末で予備蒸気圧(扉を開けたり機械を動かすのに必要なエネルギーで、初期値は20)を使用すれば開く。ただし、大海のよどみの最下層にある機械を動かすには、予備蒸気圧が10必要なので、そのぶんは残しておかなければいけない。正解の手順は、CHAPTER 10を参照のこと(→P.449)。なお、予備蒸気圧の消費量をまちがえて残りが足りなくなった場合は、第1層にもどって端末を操作すれば、予備蒸気圧を20にもどし、最初からやりなおすことが可能だ。

大海のよどみの最下層の機械を動かすと、アルテマウェポンとのバトルに突入。この敵から、G.F.エデンをドローできる。

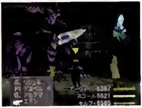
● 予備蒸気圧室について

第3層にある予備蒸気圧室では、予備蒸気圧を7補充することが可能。後述する「ゼルの力」を利用せずに、大海のよどみの最下層にある機械を動かすためには、絶対にこの部屋を利用する必要がある。

● ゼルの力で扉を開けると？

大海のよどみに通じる扉は、ゼルをパーティーに加えていて、かつ予備蒸気圧の残りが10～13のときにかぎり、ゼルに操作をまかせることで、本来は4消費するはずのところを消費ゼロで開けることが可能。これを利用すれば、予備蒸気圧の消費量をある程度適当に選んできた場合でも、予備蒸気圧を10以上残して大海のよどみの最下層まで行けるのだ。

そのかわり、この方法で扉を開けると、大海のよどみの10ヵ所で強制バトルが発生するようになってしまう。この強制バトルは、アビリティ『エンカウントなし』をセットしていても回避することができず、バトル中に逃げることもできない。しかも、バトル勝利後にマップを切り替えるかセーブを行なうと、同じ場所を通過するときに再度強制バトルが発生してしまう。



7 サブイベント SCENARIO

おもなサブイベント②

未探査地めぐり

「G.F.入手の旅」で紹介したエリア以外にも、メインシナリオを進めているだけでは、立ち寄らない場所というのがいくつか存在する。それらの地名と、発生するおもなサブイベントを紹介しよう。

ちなみに、ドールとウィンヒルは、メインシナリオの途中で立ち寄る場面があるが、そのあと[illegible]成や住人の配置が大きく変わるため、ここで紹[illegible]おいた。また、それ以外のエリアにも、こまか[illegible]イベントはいろいろあるが、詳細はCHAPTE[illegible]P.324）を参照してほしい。

ドール（復興後）

MAP124～140（→P.384）

イベントが行なえる時期…… ティンバー脱出後（DISC 1～3）

紹介サブイベント…… 画家とその孫、パブのオーナー、その後の電波塔

●画家とその孫

玄関前に子どもが立っているところが、画家の家だ。部屋のなかには大きな絵（子どもの落書きつき）が飾られており、それを調べたのち、絵に描かれている場所へ行くと犬に会える。その犬を調べたときに出る選択肢で「気になる」を選べば、アイテムがひとつ手に入るのだ。絵は全部で3種類あり、アイテムを入手するたびに変化していく。なお、すべてのアイテムを手に入れたあとは、絵が飾られなくなる。

それぞれの場所で手に入るアイテムは下の表のとおりで、DISC 1～2のときよりも、DISC 3のほうが、よりレアなアイテムが手に入るのがポイントだ。

●パブのオーナー

パブの2Fにいるオーナーに話しかけたときの選択肢で、「やる」を2回選べばカードゲームで勝負を挑める。これに勝利すると、オーナーのプライベートルームへ入れるようになるのだ。プライベートルーム内でオーナーに話しかけると、1度だけカード各種（★ハウリザードX5、レッドマウスX4、ブエルX3、ヘッジヴァイパーX2、サボテンダーX1）がもらえる。また、左下にある古雑誌の山を何度も調べれば、アイテム（右の表参照）を入手することが可能だ。アイテムを3つ入手すると、以降は何も出てこなくなるが、一度プライベートルームから出れば、ふたたび入手できるようになる。

■絵に描かれている場所で手に入るアイテム

場所	手に入るアイテム（DISC 1～2）	手に入るアイテム（DISC 3）
中央広場	ポーション	エクスポーション
パブの前の道	フェニックスの尾	メガポーション
画家の家の前	金の針	エリクサー

●その後の電波塔

中央広場で、電波塔へ通じる道に立っているドール公国の兵士に2回近づくと、兵士の足がつる。そのときに出る選択肢で「強行突破する！」を選べば、電波塔方面へ行くことができるのだ。山道にはガルバディア軍の兵士がいて、会話中の選択肢で「あ[illegible]あ……やる気で来た」を選んだ場合、メ[illegible]を呼び出され、最終的に電波塔へ通じる[illegible]道はふさがれてしまう。

ちなみに、ドール公国の兵士の足がつったときに「やめておく」を選ぶと、つぎ[illegible]近づいたとき、一度だけ特別なリアク[illegible]ンを見ることができる。

■プライベートルームで古雑誌の山を調べたときのアイテム入手確率

アイテムの種類	出現確率
＊ドリンクサービス券（期限切れ）	[illegible]
＊レンタルサービス券（期限切れ）	[illegible]32
＊肩たたき券（期限切れ）	[illegible]
ポーション	[illegible]
毒消し	2/[illegible]
金の針	[illegible]
フェニックスの尾	2/[illegible]
ハウリザードのカード	[illegible]
オカルトファンⅡ	1/32
（何も手に入らない）	16/[illegible]

※「＊」がついているアイテムはメ[illegible]ジが出るのみで、実際には手に入らな[illegible]

※オカルトファンⅡが手に入るのは1度か[illegible]

ウィンヒル（スコール編）

MAP338～351（→P.418）

イベントが行なえる時期…… バラムガーデン修復後（DISC 2～3）

紹介サブイベント…… つぼの破片探し

ウィンヒルの各所で見つかる★つぼの破片を、ウィンヒルの屋敷（村の一番奥にある大きな石造りの家）にいる富豪に渡そう。つぼの破片は以下の4カ所にあり、富豪にすべて渡せば、お礼として★ホーリーストーンがもらえるのだ。

①走りまわるコチョコボ

「チョコボ注意の標識」がある道を何度も横切るコチョコボに体当たりすると（方向キーをいずれかの方向に入れながらコチョコボに重なると）、そのコチョコボがつぼの破片を落としていく。ちなみに、体当たりをくりかえすと2回目は★ギサールの野菜、3回目は★フェニックスの尾を落とし、4回目は何も落とさず、5回目にはチョコボが走ってくる（接触するとスコールが吹き飛ばされてしまう）。チョコボが登場したあとは、コチョコボがスコールを避けるようになり、二度と体当たりできない。

②パブのカウンター

パブ（ラグナ編ではレインの家だったところ）の2Fにいる女性と2回会話をしよう。その後、1Fの右下にあるテーブルの白い花を調べると、カウンターにレインの幻影が現れる。レインの幻影を調べるか、いったん部屋を出てからもどってくれば、カウンターに寝ているネコが出現。そのネコが、口につぼの破片をくわえている。

③民家の花

T字路にある一軒家（最初、玄関の前におばあさんが立っている家）に入り、画面手前側の花を調べると、おばあさんに話しかけられる。そのときに出る選択肢で「タ[illegible]し」を選んだあと、もう一度その花を調べればつぼの破片を発見することが可能[illegible]

④屋敷の甲冑

パーティーにキスティスかアーヴァインがいるときに、屋敷内の左にある甲冑を調べてからその場を離れようとすると、なかから出てきたコチョコボがつぼの破片を落としていく。これだけは、富豪と会話したあとでないと見つからないので注意。

シュミ族の村
MAP352~364(→P.420)

イベントが行なえる時期…… バラムガーデン修復後(DISC 2~3)
紹介サブイベント…… 5つの石集め、ラグナ像完成

●イベント攻略チャート
(ラグナ像完成)

- エレベーターで降りる
- 長老と会話後、像を制作しているふたりと会話
- 長老と会話してムンバに説得を頼む
- 像を制作しているふたりと会話後、長老と会話
- 像を制作しているふたりと会話後、ツクリテと会話
- F.H.の作業場のおっさんと会話して★ちっこいムンバを借りる
- ツクリテの家に行き、ちっこいムンバに説得させる
- シュミ族の村に出入りする

①5つの石集め

シュミ族の村の一番奥にある建物(工房)で、ラグナ像の制作を進めているシュミ族の者(像を造る者)と会話しよう。その後、長老の家に行ってひととおりの話を聞いてから外へ出ようとすると、工房で像を造っている者の手伝いを頼まれる。

手伝いの内容は、5種類の石(★青石、風石、命石、影石、水石)を順番に採取し、像を造る者に渡すこと。石がある場所は、そばを通りかかるとスコールが反応するので、その周囲を調べればいい。地上にあるドームも、シュミ族の村の一部であることを忘れずに。石がある具体的な場所は、CHAPTER 10を参照(→P.420)。

5つ目の石を渡したことを長老に報告したあと、長老の家から外へ出ようとすると、★フェニックスの羽がもらえる。

②ラグナ像完成

①の終了後に行なえるイベント。ラグナ像の完成を目指し、長老のおつきとツクリテを説得しよう。説得手順は左のチャートを参照。ツクリテが制作に参加した時点で長老と会話すれば、★ステータスガードをもらえるので、かならず話しかけておくこと。ツクリテが像制作に参加しており、なおかつ飛空艇入手後の状態であれば、つぎに村に入ったとき、ラグナ像が完成する。

ちなみに、F.H.で釣りじいさんのサブイベント(→P.340)を終わらせたあとに釣り子供と会話をしておくと、ツクリテ説得中とラグナ像完成時に釣りじいさんが出現し、専用の会話を見ることができる。



※全イベントを終了させられるのは飛空艇入手後

オーベール湖
ワールドマップ上(ティンバー)

イベントが行なえる時期…… ティンバー脱出後(DISC 1~3)
紹介サブイベント…… サルの捜索、謎解き(各種)

オーベール湖の出島の先端を調べたときに出る選択肢で「ハミングしてみる」を選ぶと、湖に棲む生き物(正体はナマズ)から、行方不明のサルを捜してくれと頼まれる。

サルがいる場所は、オーベール湖のはるか北、ドール近くにある森。森のなかを移動していると不意に出会うので(出会ったときに出る選択肢はどちらを選んでもいい)、オーベール湖で報告しよう。すると、湖の生き物は以降、さまざまなウワサや謎めいた話を教えてくれるのだ。話の内容と、それが示すイベントについては、後述の①~を参照。ただし、どれを教えてくれるかはランダムで、すでに終えたイベントについては話さなくなる。なお、②③④⑥⑦は、湖の生き物から情報を聞いていなくても、イベントを進めることが可能だ。

①バラムの海岸にはいいものが流れ着く
②サルが石を持っている
③ティンバーの東の小島には何かある
④洞窟の湖の上には何かある

①~④では、それぞれ文字が刻まれた石を発見できる(下表参照)。すべての石を発見したら、刻まれた文字を下表の順番に並べて、右上から縦に読んでみよう。それが示す地域を●ボタンで調べると、人面石だらけの場所を発見できる。

人面石には白、赤、青、黒の4種類の色があり、色ごとに性格がちがう。移動しながら何度も話しかければ、白はでたらめを言う、赤は正解の逆を言う、青は人面石の性格を言う、黒は同じことだけ言う、ということがわかるはずだ。性格が理解できたら、行くべき方向を人面石のセリフから読みとり、赤が「タカラはココにはないって!」と言う地点まで移動しよう。その場所を調べれば、★スリースターズが手に入る。

⑤『エルドピークで息抜き』

トラビア西端、エルドピーク半島に文章が刻まれた石柱がある。この文章の謎を解き(ある2文字を抜いて読めばいい)、そこに示された場所を調べれば、★運の書を入手することが可能だ。

⑥『テッキョウの真ん中でほっと一息』

オーベール湖の西にある、長い鉄橋の中央に、ドローポイント(エアロ)がある。

⑦はるか南にかつては村があった

CHAPTER 9を参照(→P.353)。

■4つの石のありかと刻まれている文字

番号	石を見つける方法	石に刻まれている文字
[illegible]	バラム・リナール海岸に大量に流れ着いている石から探し出す	カゲッモ
[illegible]	オーベール湖で、数え切れないほどの回数跳ねさせられる状態になるまで石を投げたあと、以前に捜したサルに石を2回(すでに石をぶつけていた場合は1回)ぶつける	ラントル
[illegible]	ティンバー・マンデービーチそばにある、細長い島を探す	アニヘド
[illegible]	オーベール湖の西北西、鉄橋近くにある、裂け目から水が流れ出ているガケの上を調べて、選択肢で「しらべさせてもらう」を選び、発生するスラストエイビス×2とのバトルに勝利する	リタイレ

7
サブイベント
SCENARIO

ルナティックパンドラ～はじまりの部屋～アルティミシア城

アルティミシアからは逃げられない。

未来の魔女は発達した科学の力を用いて、過去の世界に思念の触手を伸ばしてくる。標的はリノアだ。リノア自身を隔離空間に封印してしまわないかぎり、アルティミシアはどこまでも追ってくる。決して、自由に暮らすことはできない。

だから、俺たちはあえて、時間圧縮を行なわせることにした。手出しのできない未来の時間を近づけるために。悲劇の元凶アルティミシアを、俺たちの手で倒すために。

最後の作戦がはじまった。リノアにジャンクションしたアルティミシアの意識を、エルオーネがその能力で過去へと"接続"する。より遠い過去にさかのぼり、未来まで横たわる膨大な時間を圧縮する――すべては、未来の魔女が何年にも渡って望みつづけてきたことだ。

過去の時点ではじまった時間圧縮が、俺たちのいる現在にも影響を与えはじめた。時の経過は意味を失い、永遠は一瞬に等しくなる。時間という軸が消し去られ、確固たる世界はゆらめく影のように頼りなく融解していく。

Squall スコール

圧縮された時を未来へ

すべてが泡沫(うたかた)となった虚空を、俺たちは凄まじい勢いで落下していた。肉体を――精神をも支える世界を喪失し、自分が存在しているということさえ錯覚であるように思えてくる。

それでも、俺は信じつづける。仲間がそこにいることを。仲間も信じてくれている。俺がここにいて、みんなの存在を確信していることを。

虚無の海に飲まれ、俺たちはなおも潜航する。深い深い世界へ。途切れそうな現実感を支えているのは、リノアへの想いだ。俺がリノアを絶対に消させない。そう思うことが、本来俺がいないはずの未来世界へと、その存在を連続させていく――。

海を突き抜けて、ふたたび虚空へと投げ出される。シルエットのような鳥たちが舞い、視界を覆い尽くす。それは鳥じゃなく、引きちぎられた時の断片なのか。乱舞する翼の影が、急速に遠ざかっていく。俺たちの進行方向に――未来に。

アルティミシアの時代は近い。

173 CHECK アデルがいる部屋へ向かう

174 CHECK アデルを倒す
バトル アデル＋リノア →P.242

IN リノア

175 時間圧縮世界に到達
バトル 魔女(1)×6 ＋魔女(2)×4 ＋魔女(3) →P.240

176 海岸に向かう

177 CHECK 鎖をつたってアルティミシア城内へ

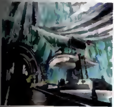
178 CHECK 能力の封印を受ける

179 CHECK 封印された能力の解放をはかる

180 ラストボスとの決戦

CHECK 173 MAP 530-B
リフトが近くまできている

DISC 3の時点では遠く離れた位置にあった 飛びこみ台のような形をしているリフト DISC 4になると写真の場所に移動している この設備を通って上へ行けば、アデルがいる場所にたどり着けるのだ。



CHECK 174 MAP 534
リノアの残りHPに注意

アデルとのバトル アデルに捕らわれているリノアも敵パーティーのひとりと見なされるので、敵全体にダメージを与えるような攻撃を使うのは、なるべく避けること。リノアのHPがゼロになると、その時点でゲームオーバーとなってしまう。

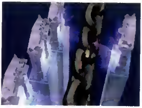


CHECK 177 MAP 542
時間圧縮後の世界について

アルティミシア城へとつづく巨大な鎖の右側に3つ並んでいるゲートへは、その横に立って●ボタンを押せば跳び移ることができる。それぞれのゲートは、時間圧縮後のワールドマップの特定ポイントに通じているのだ（→P.457）。

時間圧縮後のワールドマップでは、市街地などの「人が利用したり、住んでいるような場所」はすべて青い光に包まれており、なかに入ることができない。そのため、アイテムの売買を行なう方法は、【表1】であげたものにかぎられてしまう。ちなみに、時間圧縮後でも入ることができる場所は、【表2】のとおり。

DISC 4開始時までルナティックパンドラ内に待機していた飛空艇は、時間圧縮後になるとエスタ・カシュクバール砂漠に着陸している。チョコボを利用すればその場所まで行くことが可能（→P.309）。また、飛空艇が着陸していた地点の近くに、前述した3つのゲートとは、別のゲートがある。それに入ると、アルティミシア城へとつづく巨大な鎖の右側に4つ目のゲートが出現し、城とワールドマップ間を行き来できるポイントを増やせるのだ。



【表2】
DISC 4でも入ることができるワールドマップ上の場所

炎の洞窟
名もなき王の墓
セントラ遺跡
海洋探査人工島（十大海のよどみ）
各地のチョコボの森＆チョコボの聖域
脱出ポッド回収現場
トラビア渓谷
飛空艇ラグナロクの艇内

CHECK 178 MAP 544
封印された能力とその解除法

アルティミシア城に入ると、【表3】にある8つの能力が封印され、バトル中とメニュー画面の両方で使用できなくなってしまう。この封印は城内にいるかぎりつづくため、HPの回復やセーブなどは、城の正門から外に出て行なうしかない。

ただし、城内にいる「しもべ」（＝オメガウェポンとラストボスをのぞいた8体のボス敵）を1体倒していくごとに、いずれかひとつの封印を選んで、解除することができる。どれから解除していくかはプレイヤーの自由だが、基本的には、『アイテム』や『まほう』のように用途が広いものを優先するのが無難だ。大半のしもべからは強力な魔法をドローできるので、『ドロー』も早めに解除しておきたい。ちなみに、封印されるアビリティは【表3】内のものにかぎられているので、それら以外のアビリティをうまく使えば、能力がすべて封印されている状態でも、城内で全滅させられる可能性を減らせる。一例を紹介しよう。

- ●アビリティ『エンカウントなし』をセットして、ザコ敵とのバトルを避ける。
- ●アビリティ『オートプロテス（オートシェル）』をセットして、物理攻撃（魔法攻撃）によるダメージを軽減する。
- ●アビリティ『オートポーション』をセットして、バトル中に自動でHP回復がはかれるようにする（要・回復アイテム）。

【表3】
城内で封印される能力

アイテム
まほう
G.F.（+メニューアビリティ）
ドロー
コマンドアビリティ
特殊技
戦闘不能の回復
セーブ

【表1】
DISC 4でアイテムの売買や武器の改造を行なう方法

飛空艇内部でジョーカーと会話

CC団イベント（→P.181）を終わらせていれば、DISC 4で飛空艇を操作中に●ボタンを押すなどして、飛空艇内の画面に切り替えると、CC団のメンバーが乗りこんでくるイベントが発生。そのなかのひとり、ジョーカーが、アイテムショップとジャンク屋をかねているのだ。ジョーカーはかならず飛空艇・通路③（MAP495）にいるので、そこに行って話しかけよう。なお、CC団イベントを最後まで終わらせていない場合は、DISC 4になった直後からジョーカーが飛空艇・通路③に立っているが、この場合だと、乗りこんでくるイベントがないため、気づきにくいのが難点。

アビリティ『ショップ呼び出し』『ジャンク屋呼び出し』を使用

アビリティ「ショップ呼び出し」はG.F.トンベリが修得可能。アビリティ「ジャンク屋呼び出し」はG.F.グラシャラボラスが最初から修得ずみ。メニュー画面から直接ショップやジャンク屋に行けるのが利点だ。なお、アビリティ「ショップ呼び出し」で利用できるのは、DISC 3終了時までに入ったことがあるショップにかぎられる。

7 SCENARIO ルナティックパンドラ～はじまりの部屋～アルティミシア城

CHECK 179 MAP544～579
パーティー切り替えを活用

アルティミシア城内では、スコールが率いる3人パーティーと、残りの3人で構成されたパーティーのそれぞれを、切り替えながら操作することができる。操作するパーティーを切り替えたいときは、セーブポイントで「いれかえ」コマンドを選ぶか、城内の各所にあるパーティー切り替えポイント（床から緑色の光が発生している場所）に重なり、「別パーティーに操作を切り替える」を選べばいい。パーティー切り替えを活用しないと、会えないボス敵や入手できないアイテムがあるので注意。

一方のパーティーに魔法やG.F.を集中させていると、もう一方のパーティーを操作している最中に敵とエンカウントしたとき、全滅させられるおそれがある。パーティー切り替えのたびにG.F.や魔法を受け渡すのが手間であれば、両方のパーティーにある程度バランスよく割り振っておきたい（G.F.ディアボロスだけを受け渡してアビリティ『エンカウントなし』をセットさせる、という手もある）。

ちなみに、同一のパーティー切り替えポイントに両方のパーティーが集まっているときは、「パーティーのメンバーを入れ替える」を選べば、セーブポイント以外でもパーティー編成を変更することが可能

つぎのページからは、8体のしもべ、メガウェポンに出会うまでの手順や城内の仕掛けについて説明していく。解説のなかで使われている場所名は、下の簡易MAPに対応しているので参考にしてほしい。

なお、ラストボスをのぞいたボス敵はすべて、敵のシンボルに接触することでバトルに突入するが、バトル中に逃げられるようになっている（ウルフラマイターのみシンボルの出現と同時にバトルをさせられるが、逃げることは可能）。それぞれのボス敵の倒しかたは、CHAPTER 6を参照

アルティミシア城・簡易MAP

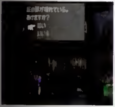


スフィンクス　アンドロ →P.251
出現場所……ホール（MAP545）

ホールの2Fで戦うことになる。ちなみに、召喚のしもべやオメガウェポンのシンボルと接触できる範囲は非常にせまく、身体がふれるぐらいでは接触したと見なされない。

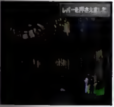
トライエッジ →P.251
出現場所……ワインセラー（MAP549）

シャンデリアは、大広間のレバーが押さえられていない状態で乗ると落下するが、そのときの衝撃で大広間の床にある扉が開くようになる。この扉から降りた先にいるのがトライエッジだ。なお、レバーを押さえる方法とその効果については、下のコキュートスの項を参照。



コキュートス →P.252
出現場所……テラス（MAP550）

一方のパーティーで大広間へ行き、右にあるパーティー切り替えポイントに重なる。すると「レバーを押さえました」というメッセージが出るので、そこでパーティーを切り替えよう。レバーを押さえているパーティーがそこにいるかぎり、シャンデリアは落下しないのだ。もう一方のパーティーでシャンデリアの上を通り、テラスに向かえば、コキュートスに会える。



カトブレパス →P.254
出現場所……宝物庫（MAP570）

まずは、中庭の噴水のそばに落ちている★宝物庫の鍵を入手する。この鍵は、水門を閉じて噴水を止めないかぎり画面上に表示されないが、●ボタンを連打しながら噴水の周囲を探す方法でも見つけることは可能だ。なお、水門を開閉する方法についてはウルフラマイターの項を参照（→P.302）。

宝物庫には4つの棺が並んでおり、いずれかひとつを調べると、「調べた棺と、その両隣の棺」のフタが反転する（開いていた棺は閉じ、閉じていた棺は開く）。棺を閉じたり開いたりすることにより、最終的にすべての棺が開いている状態にすれば、カトブレパスが出現する。

●簡単にすべての棺を開く方法

はじめて宝物庫にきたときはかならず、左右の棺が開いており、中央のふたつが閉じている。この状態からすべての棺を開いた状態にするには、順番に関係なく、それぞれの棺を1回ずつ調べるだけでいいのだ。なお、宝物庫を出入りしても、棺の開閉状態は変化せず、はじめて宝物庫にきたときの状態にもどったりはしない。



ドルメン＋アリニュメン →P.252
出現場所……画廊（MAP559）

画廊には、ラテン＆ギリシャ語のタイトルがつけられた小さな絵が12種類と、タイトルがかすれて読めない巨大な絵がひとつ飾られており、絵の前に立って●ボタンを押せばそれぞれを観賞できる（同時に絵のタイトルも見られる）。絵が飾られている場所と各タイトルは、下の図のとおりだ。

小さな絵を3つ以上観賞したあとに巨大な絵を観賞すると、それまでに見た小さな絵のタイトルから3つを順に選ぶ場面になる。ここで特定のタイトルを、特定の順番で選べば、巨大な絵が描き変えられて、ドルメンが出現するのだ。特定のタイトル＆順番を導き出すためのヒントは、絵のタイトルと、床に描かれた時計に隠されている。

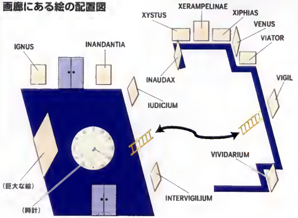
●特定のタイトル＆順番の導き出しかた

まず、絵のタイトルの文字からX、V、Iのみを引き出し、それをまとめてひとつのローマ数字にしてみよう。それが、その絵の番号となる（たとえば「VIGIL」は「V、I、I」→「VII＝Ⅶ」）。なお、「VIVIDARIUM」と「INTERVIGILIUM」はVがひとつ余分なので、それを除外して「VIII＝Ⅷ」「IIII＝Ⅲ（Ⅳ）」と考えること。ちなみに、画廊の絵は、ローマ数字の順番で時計まわりに並んでいる（画廊2Fは、右上の絵から時計まわりに並んでいる）。いくつかの絵の番号がわかれば、この法則から、残りの絵の番号まで判明させることも可能だ。

絵の番号を調べ終えたら、床に描かれている時計をチェックして（画廊の2Fから見るといい）、時計の文字盤に書かれているローマ数字に、絵の番号を当てはめる。その後、短針、長針、秒針のそれぞれが指している数字と同じ番号を持つ絵のタイトルを、短針→長針→秒針の順番で並べてみよう。それが正解のタイトルだ。



画廊にある絵の配置図



ウルフラマイター
→P253
出現場所……牢獄（MAP564）

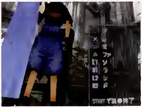
牢獄に入ると扉が閉まり、閉じこめられてしまう。扉を開けるための★牢獄の鍵は牢獄内の死体が持っており、それを取ると、ウルフラマイターが現れてバトルに突入。なお、牢獄の扉はふたつあるが、左の扉は反対側（水路側）から施錠されており、牢獄側からだと鍵をはずせない。

●水路に入る方法

礼拝堂のオルガンでは、コントローラの8つのボタンを使って、音を鳴らすことができる。ここで、すべての音を重ねて鳴らすと（8つのボタンすべてを押しつづけると）、中庭から水路への道をふさぐ格子が開き、水路へ行けるようになるのだ。ただし、水門が開いていると水路は通れないので、先に水門を閉じておくこと（水門については下記を参照）。この水路の行き止まりには★ロゼッタ石が落ちているほか、牢獄へと通じる扉もあり、牢獄の鍵を使えば牢獄と水路が往来可能になる。

なお、すべての音を重ねて鳴らすときには、以下の点に注意。

①全部のボタンを同時に押す必要はない（最終的にすべての音が重なっていれば、バラバラに押していってもかまわない）。
②音が鳴りやみはじめるまでは全部のボタンを押しつづけておく（すべての音が重なったからといって、音が鳴りやみはじめる前にボタンから指を離すと、格子が中途半端にしか開かず、通行できない）。

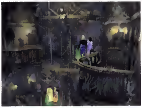


●水門を開閉させる方法

水門のそばにあるレバーを動かせば、水門を開閉できる。ただし、このレバーは鍵でロックされているので、まずは鍵をはずすための★水門の鍵が必要。水門の鍵は倉庫にあり、以下の手順で入手できる。

①「軽いパーティー」を昇降機ホールの左の昇降機に乗せ、パーティーを切り替える。
②「重いパーティー」を右の昇降機に乗せたら、もう一度パーティーを切り替える。
③軽いパーティーが上に運ばれるので、その先にある倉庫へ行き、水門の鍵を入手。

各キャラクターには1～6の重量が設定されており（右上の表参照）、パーティーの「重い、軽い」は、パーティー内のキャラクターの重量を合計することで決まる。なお、昇降機ホールの右の通路にセーブポイントがあるので、パーティーの重さを調整したいときは、そこでパーティーを編成し直すといい。



■各キャラクターの重量

キャラクター	重量	キャラクター	重量
アーヴァイン	6	キスティス	3
スコール	5	リノア	2
ゼル	4	セルフィ	1

バイセージ＋ゴーマニ＋ドロマニ、ガルガンチュア
→P.254
出現場所……武器庫（MAP565）

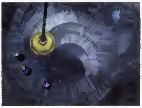
★武器庫の鍵を入手したら、それを使って武器庫に入ればいい。武器庫の鍵は、時計台へとつづく橋の上にあるが、不用意に取りに行こうとすると橋が揺れ、鍵が下へ落ちてしまう。ここは、歩いて（✕ボタンを押しながら移動して）鍵に近寄ること。

●武器庫の鍵を落としたときの対処法

橋の上から落ちた武器庫の鍵は、武器庫のそばの細い水路に流れ着いているので、そこで拾えばいい。ただし、橋から鍵を落とす前に水門を閉じていた場合は、水路の途中にある開かない格子の奥に鍵が転がりこみ、取ることができなくなってしまう。その場合は、ふたたび水門を開けて水を流したあと、いったん部屋を出よう。これで、細い水路に鍵が流れ着く。

ティアマト
→P255
出現場所……時計塔（MAP575）

時計塔の上のほうにある振り子へ跳び乗れば、その先で会える。振り子への乗りかたは、写真の位置に立ち、揺れている振り子が手前にきたときに○ボタンを押せば（または押しっぱなしにすれば）いい。



オメガウェポン
→P[illegible]
出現場所……礼拝堂（MA[illegible]）

右階段ホールAで、階段のそばにある[illegible]モを引いて鐘を鳴らすと、1分間のカウン[illegible]ダウンがはじまり、画面左上に残り時間[illegible]表示される。このカウントダウン中のみ礼拝堂にオメガウェポンが現れるのだ。オメガウェポンの胴体の下にある影と接触すれば、バトルに突入。ただし、1分間で右階段ホールAから礼拝堂まで向かうのは不可能なので、以下の手順を踏もう。

①バトルを挑むほうのパーティーを、中庭のパーティー切り替えポイントに立たせてパーティーを切り替える。
②もう一方のパーティーで右階段ホールAの鐘を鳴らしたら、奥のパーティー切り替えポイントでパーティーを切り替える。
③バトルを挑むほうのパーティーで、礼拝堂に突入。



●オメガウェポンの倒しかた

あらかじめ、パーティー全員の最大HPを9999にしておき、さらに、HPを全回復させる手段と、アレイズまたは「そせい」を全員に持たせておこう。

オメガウェポンは、「メギド・フレイム」と「テラ・ブレイク」を交互に使いつつ、その合間にそれ以外の攻撃を使ってくるのが特徴。「メギド・フレイム」のダメージは9998で固定なので、残りHPが9999あれば、かならず1残る。「テラ・ブレイク」は、使われると全滅必至なほど強力な特殊攻撃だが、物理攻撃なので、最低でもひとりを防御状態にしておけば、そのキャラクターはダメージを受けない（ちなみに、防御状態にするタイミングは「メギド・フレイム」を使われた直後がいい）。

基本的な戦術は、回復＆蘇生を最優先にしながらも、スキを見て攻撃を当てていくこと。強力な特殊技が使えるキャラクターをオーラ状態にして、その特殊技で一気に多くのダメージを与えるのが有効だ。それでも勝てない人は、聖戦の薬（なければ英雄の薬）を使い、無敵状態のうちに勝負をつけるという方法を使おう。理想は、「メギド・フレイム」を使われた直後などの全員がひん死状態のときに、聖戦の薬を使い、特殊技を連発することだ。

EPILOGUE

まみむめも！（結局流行らなかった～）

もうやめるだの何だの、いろいろとありましたが、またまた日記更新しちゃいます！

だって、みんなも気になってるよね？　愛と友情、勇気の大作戦がどうなったのかって。みんなが話聞きたさにウズウズしちゃって、ガーデンまでウズウズが伝わって落ちたりするとイヤだから、ちょこっとだけ教えちゃいましょう！（ほんとは話したくてあたしもうずうず～）

時間圧縮が起きたときのこと、みんな覚えてるかなあ。あの、何もかもが溶けちゃったような世界を、あたしたちは未来に向かってひたすら進んだんだよ～。そんなコトができちゃうのが時間圧縮のスゴイところ。ただし、帰ってこれる保証はな～い（とか言って、いまここで日記を書いてるあたしはなに～？）。

Selphie セルフィ 最新公開日記

て、到着したのはにっくきアルティミシアのお城。そこでは口にするのもはばかられる恐ろしいワナが、あたしたちを待ち受けていたのです！　果たして、みんなの未来を賭けたミッションは成功するのか？

……でも、ここまで書いてちょっと考えた。アルティミシアが何を考えていたのかって。

彼女は、きっと生き残ろうとしたんだよね。過去から時間を圧縮して、知ってしまった自分の運命を消そうとした……んじゃないのかな。だとしたら、ここであたしが一方的に悪く書くのはフェアじゃない——そう思ったんだ。

だから、つづきは直接話そう！　聞きたい人はあたしのところに遠慮なくきてね！　学祭実行委員の勧誘もオマケでつけちゃうぞ～。

あ、それから、サイファーのこと。わだかまりがある人もいるとは思うけど、帰るところがないってさびしいよ～。正気を失ってた（アヤシイけど）ってコトで、水に流してあげようよ。風神と雷神も。ね？

あっ、もうこんな時間！　もうすぐパーティーがはじまっちゃう？　ビデオカメラの充電もまだ終わってないのに～。着替えろ～。いっそげ～！

それでは、いちきます！

「モーションキャプチャーしたあと人間の手でやる作業がすごく重要なんですよ」



FF VIII Creator Interview ④

ムービーチーム

MOVIE TEAM

かぎられた期間とこだわり

――トータルで約1時間にもおよぶ、あれだけのすばらしいムービーを作ったチームは、総勢何名くらいで構成されているんですか？

榊原　途中から入ってきた人も数えると、社内では30人くらい……『VII』が15人くらいだったので、約2倍と考えていいと思います。ただ、社外のスタッフはちょっと減ったかもしれないですね。『VII』ではわりと背景や世界観を押し出したムービーが多かったんですけど、今回はキャラクターを立てて描いていくということで、人が出てくる部分は社内で全部やっていきましたから。必然的に、社外で作ってもらえる部分は少なくなったというか。

――制作にはどれくらいの期間をかけたんですか？

桑原　今回、カット数が700近くあって、ゲーム中では約100ヵ所で流れることになるんですけど、それをだいたい1年くらいで仕上げましたね。

榊原　ただ1年とは言っても、最初のうちはイラストをCG化したり、トータルのイメージを考えたりしてましたから、実質的にはもっ[illegible]と短いですね。まあ、その期間内で完成させろと言われたんで、やりましたけど（笑）。

――そのわりには、いろいろ凝ったことをやってるなあという気がします。個々のムービーのクオリティの高さはもちろんなんですが、『BRAVE FENCER 武蔵伝』についてきた体験版のムービーとは、こまかいところが変わってたりしますよね？

榊原　同じシーンなんだけど、リノアとセルフィが入れ替わってたり[illegible]とかですよね。スコールとゼルも服がまるっきり変わってますから。体験版では、全員がSeeDの制服だとキャラクターが立たないんで、私服姿にしたんです。まあ、あのムービーは体験版をプレイしてくれた人だけが楽しめるってことでいいんじゃないですか。

――オープニングで流れる、スコールとリノア[illegible]うとするシーンも、ゲーム中[illegible]な動きがちがいますよね。

榊原　オープニングにはいろんな秘密があるん[illegible]ゲームを1回終えてから見ると、はじめてわかる[illegible]けになってて、スコールとリノアの抱き合う[illegible]も、そのひとつですね。最初にあのムービ[illegible]見[illegible]んな場面なのかわからないでしょ。ゲー[illegible]ようやく意味がわかる。ただ、シナリオ中のム[illegible]のまま使うのもおもしろくないと思ったんで[illegible]グ用に作り直してみたんです

――プレイステーションで2作目の『FF』とな[illegible]『VII』でのノウハウが活かされた部分はありますか？

榊原　正直なところを言うと、技術の蓄積とい[illegible]んですよ。毎回新しいことをやるわけだから、全部チャラになるっていうか。『VII』とき[illegible]やるんであれば同じノウハウでいける[illegible]うん[illegible]ツールも全部変えちゃったし、表現する内容[illegible]し。ただ、スタッフ自身は成長してい[illegible]は[illegible]ぶん絵のクオリティが上がったと思[illegible]ら[illegible]じゃないですかね。

エンディングムービーの秘密

――『VIII』のキャラクターで一番見てほしい[illegible]



ムービー・ディレクター

榊原幹典

担当●全CGム[illegible]作[illegible]たムービーは、SeeD[illegible]デアのパレード[illegible]

——ですか？

桑原　キャラクターの表現、というとちょっと抽象的なんですけど、哲さん（キャラクターデザイナー・野村哲也氏）がデザインしたキャラクターというのは、あくまで実写じゃない、哲さんのテイストにあふれたキャラクターですよね。CG映像ってリアルで写実的になってしまう傾向があるんですけど、『VIII』ではイラストのテイストとCGがどこまで融合できているかを、ひとつ見ていただきたい。ペンで描かれた哲さんのデザインというものが、写実の世界でどのようにうまく生きてるか、と。それと、キャラクターたちがドラマのなかで、どれくらい生き生きと演技しているかって部分も見のがさないでほしいですね。

——ムービー中のキャラクターの動きはすべてモーションキャプチャー（人間などの実際の動きをデータとして取り込むCG技術）で表現しているとのことですが、とくにダンスシーンや格闘シーンなどは圧巻ですよね。

榊原　今回、役者さん（モーションのモデルになる人）のオーディションというのをやったんですよ。スコールの動きはこの人だろうとか、リノアはこんなふうに歩くんだろうなとか考えながら。モーションのモデルになってもらうわけですから、顔が似ているかどうかっていうのはあまり関係ないんですけど、雰囲気が近いのは大事かなと思って、そのあたりを重視して役者さんを選びました。あとは年齢。主人公たちは10代ですから、その動きを30代の役者さんにやってもらおうとしても、なかなかむずかしいでしょ。

——エンディングのスタッフロールの後半に、「ACTORS」「ACTION ACTORS」「DANCERS」という形で、モーションを担当したかたがたの名前が出てきますよね。

榊原　その役者さんたちと、月に1回から2回、スタジオで丸1日かけてモーションのデータをとったんですよ。ただ、モーションキャプチャーっていうのは、データをとったあとの作業がいろいろあって、役者さんたちに完成したムービーを見せるのは2ヵ月後、とかそういう話になっちゃうんです。ユーザーの人たちには、キャプチャーって言うと、なんか自動的にモノができてしまう感じに受け取られてるかもしれませんが、それはけっこう誤解かな。『FFVIII』はキャプチャー使ってるから動きがいいって言われますけど、じつはキャプチャーしたあと、人間の手でやる作業がすごく重要だったりするんです。誰がやっても、ああいうふうになるわけではないんですよ。

——今回のムービーで印象に残っているシーンのひとつに、SeeDの就任パーティーでリノアが人さし指を立てるところがあるんですけど……。

榊原　あのポーズの意味ってわかりました？

——スコールに「ひとり？」って聞いてるのかなと思ったんですけど。

桑原　みんなそういうふうに思うみたいですね。

——え、ちがうんですか？

榊原　エンディングでもリノアは同じポーズをとりますけど、あの場面では「ひとり？」って聞きませんよね（笑）。答えを言うと、どちらのシーンでも、リノアは流れ星を指さしているんですよ。でもまあ、「ひとり？」説をとなえる人が多いってことは、それだけ出逢いのシーンのインパクトが強かったということでしょうから、それはそれで僕らの狙いが成功したということなんですけど。



ムービーキャラクター・ディレクター
桑原　弘
●キャラクターのモデリングや表情づけなど、ムービーのなかでキャラクターまわりの部分を手がける

——それと、エンディングのスタッフロールのときに流れる、ハンディカメラで撮ったかのようなムービーには息をのみましたね。CGでカメラの手ブレを再現するアイデアといいデキばえといい、秀逸ですよ。

榊原　あれはタネ明かしすると、モーションキャプチャーするときに、カメラにもキャプチャーのポインタをつけているんです。だから、役者さんたちの演技と一緒に、カメラの動きもキャプチャーできたと。リアルに手ブレ感を出すと、実写っぽい雰囲気って出てくるじゃないですか。開発の最初のころから考えていたアイデアだったんですよ。

——あの映像のなかのキャラクターたちの演技がまたいい味を出してますよね。

桑原　あそこ、わりとオールスターで出てますよね。最後の最後ってこともあって、キャラクターたちを生き生きと動きまわらせたんです。

榊原　あのムービーの裏話をすると、モーションキャプチャーって限界があって、2〜3人までしか同時にとれないんです。だから、人がたくさん出るところは何回にもわけてキャプチャーして、あとで合成するって感じ。そのタイミングを合わせるのがけっこうむずかしかったですね。

——ちなみに、あの映像でゼルの横にいるのって、やっぱり三つ編みの図書委員なんですか？

榊原　そうそう。イベントチームにどうしても入れてくれって言われて（笑）。エンディングではそれ以外にも、ムービーに初登場するキャラクターをかなり作りましたね。エルオーネとか、レインとか、ラグナもそう。

——『VII』のときに、ユフィとヴィンセントがエンディングのムービーに出なくて残念というファンの声がありましたけど、そのへんも意識しましたか？

榊原　それはありますね。あとは野村さんの思い入れっていうか。キロスとウォードは小さくしか登場しないんですけど、あれはもう僕らの作業時間の限界で……。風神、雷神はちゃんと作ったのに、キロスとウォードがあのあつかいってのは、ちょっとかわいそうでしたね（笑）。

「リノアが人さし指を立てるポーズの意味ってわかりました？」



FINAL FANTASY VIII ART GALLERY #16

CHAPTER 8

CHOCOBO

チョコボ



FINAL FANTASY VIII ART GALLERY #17



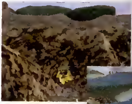
「チョコボの聖域」への道

「ゲームは解いたが、いまだにチョコボをつかまえたことがない」という人も、本章を読めばもう安心。チョコボフリークの究極の目標である“チョコボの聖域”へとたどり着けるようになるはずだ

チョコボをゲット→利用の流れ

チョコボは、いつでもどこでも自由に利用できる乗り物ではない。乗るためには、世界各地に点在しているチョコボの森へ行き、そこでパズル要素が盛りこまれたミニゲームをクリアするか、ギルを支払う必要があるのだ。そのうえ、チョコボは乗り捨てなので、いったん降りてしまうと、もう一度チョコボの森へ行ってつかまえてこなければならない。

とはいえ、移動速度が速い、乗っているあいだは敵とエンカウントしない、ガーデンでは通れないようなせまい場所も通行できるなど、利点も多い。いざチョコボを利用するときになって迷わないためにも、以下の手順を覚えておこう。



◀ガーデンでは移動[illegible]いセントラ地方でもチョコボならラクラク



▶浅瀬も通れる。これを知っていれば、行動範囲が大きく広がるのだ。

1 チョコボの森を探す

チョコボの森はふつうの森とちがい、下の写真のように丸くこんもりと盛り上がった形をしている。探すときは、これを目印にするといいだろう。ちなみに、それぞれの森には「基本の森」といったような名前がつけられており、本章ではその名前で森を区別している。



チョコボの森の所在地
→P.309

2 チョコボを誘い出す

チョコボの森に入ると、チョコボ捕獲のナビゲーター“ちょこ坊”から、ちょこソナーとちょこザイナというふたつの笛がもらえる。これらをうまく使いわけてチョコボを出現させる（ゲットする）のだ。その手順はパズル形式になっていて、森ごとに解法が異なる。



チョコボをゲットする方法
→P.310
全チョコボの森
模範解答集
→P.312

3 チョコボをゲットする

ゲットしたチョコボに話しかければ、そのチョコボに乗ってワールドマップ上を移動できるようになる。しかし、チョコボをゲットしたことによる特典はそれだけではないので（詳細は下に記してある各ページを参照）、一度はゲットしておいてソンはないはずだ。



おでかけチョコボRPG
→P.315
G.F.コチョコボ
→P.92
チョコボの親愛の証
→P.311

4 チョコボで移動する

チョコボが乗り物としてガーデンよりも優れている点は、①せまいところでも通行可能、2森のなかでも降りられる、③DISC 4でも利用可能、の3つ。とくに、チョコボの聖域へ行ったり、DISC 4で飛空艇を回収するときには、これらの利点が最大限に活かされるのだ。



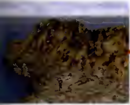
飛空艇の回収（DISC 4
→P.309
チョコボの聖域
→P.31



DISC 4で飛空艇を回収するには？

DISC 4で時間圧縮が行なわれた直後、飛空艇はエスタ南部のカシュクバール砂漠に着陸している。これを回収するためには、チョコボに乗って海を渡っていかなければならないが、そのさいにオススメなのが、右のマップで示しているルートだ。このほか、ゲートAからチョコボの聖域へ行き（→P.311）、そこからエスタ東岸の浅瀬をチョコボで南下する手もある。




▲まずはこの山のわきを歩いて孤独の森へ行き、チョコボに乗る。

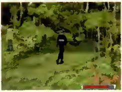

▲セントラ遺跡付近の砂浜から浅瀬に出て、イデアの家付近で陸へもどる。


▲山のあいだをすり抜ければ、目的地のカシュクバール砂漠はすぐそこだ。

チョコボをゲットする方法

1 ソナーでポイントを探す

●ボタンでソナーを鳴らすと、通常は小さな音で「ピッピッ」と聞こえるが、ザイナポイントでは大きな音で「ピピピ」と聞こえ、右下のゲージが増加する。●ボタンを押しっぱなしにした状態で歩きまわり、ザイナポイントを探そう。



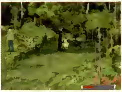
2 ザイナでコチョコボを誘う

ザイナポイントが見つかったら、笛をザイナに切り替えて●ボタンで鳴らす。すると、その音につられてコチョコボが落ちてくるのだ。逆に、ザイナポイント以外の場所で鳴らすとコチョコボに笛を取られて、スペアの笛を買うハメに。



3 コチョコボを1匹にする

ザイナを鳴らしたときに、画面上のどの位置にコチョコボが現れる（または消える）かは、ザイナポイントごとに決められている。ザイナを鳴らす場所や状況を変えながら、最終的にコチョコボが1匹だけ出現している状態にしよう。



チョコボをゲットする手順は1～4のとおり。コチョコボを誘い出すちょこザイナ（以下、ザイナ）と、ザイナを鳴らすべき場所"ザイナポイント"を探すちょこソナー（以下、ソナー）の使いわけが重要だ。なお、ふたつの笛の切り替えは●ボタンで行なう。チョコボの森に入った直後は、どちらの笛も選ばれていない状態になっている

4 コチョコボに話しかける

1匹だけになったコチョコボに話しかけると、子どもの鳴き声を聞いて心配になったチョコボが出てくる。これが「チョコボをゲットした」状態だ



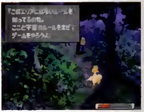
8

CHOCOBO

「チョコボの聖域」への道

ちょこ坊ができること

チョコボの森には、ちょこ坊と名乗るチョコボ捕獲のエキスパートがいて、ヒントを教えてくれたり特殊なアイテムを売ってくれたりと、こちらのさまざまな要望に応えてくれる（下記参照）。ただし、いずれもギルを必要とするため、最初の講義、ギサールの野菜の購入、スペアの笛の購入の3つ以外では、あまり頼りたくないところだ。なお、親愛の証（→P.311）を見つけた森では、ちょこ坊が出現しなくなる。



◀チョコボをゲットしたあとの孤独の森では、ちょこ坊とカードゲームをすることが可能

最初の講義（1000ギル）

はじめて森を訪れたときに、笛の使いかたを教えてくれる。代金は笛の使用料込みなので、支払いを拒否すると笛がもらえない。

一言ヒント（100ギル）

その森の名前、およびチョコボをゲットする手順についての簡単なヒントを教えてくれる（ヒントの内容は何度聞いても同じ）。

ギサールの野菜（1個600ギル）

G.F.コチョコボの召喚に必要なこのアイテムは、チョコボの森でのみ購入可能。森によっては数個セットで売っている。

しつもんいろいろ（10ギル）

チョコボの森やソナー＆ザイナ、ちょこ坊に関する情報を教えてくれるが、その内容はチョコボをゲットするときの手助けにはならない。

へるぷみー（1200ギル）

どうしてもチョコボがゲットできないとき、●ボタンのメニューでこの選択肢を選べば、ちょこ坊がチョコボをつかまえてくれる。

笛の販売（セットで700ギル）

ザイナポイント以外の場所でザイナを鳴らして笛を取られてしまったとき、ちょこ坊に話しかけると、スペアの笛を売ってもらえる。

チョコボの「親愛の証」

チョコボは、森のどこかに親愛の証（ストーン系のアイテム）を隠している。これが隠されている場所を見つけると、その森のチョコボはスコールを仲間と認めてくれ、以降はソナーとザイナを使わなくてもチョコボをゲットできるようになるのだ（その森に入った時点でチョコボが出現している）。ほかにも下にあげたような特典があるので、チョコボをゲットしたら親愛の証も見つけておこう。

親愛の証を入手するには、チョコボをゲットした状態で隠し場所へ行き、そこでザイナを鳴らせばOK。隠し場所はソナーでも探せるが、このときは笛を取られる心配がないので、ザイナを鳴らしっぱなしにして歩きまわるといいだろう（孤独の森は例外／→P.313）。なお、手に入れた親愛の証を使ってしまっても、下の②③の特典が失われることはない。

親愛の証発見による特典

- ❶ 貴重なアイテム（ストーン系）が手に入る
- ❷ その森では無条件でチョコボがゲット可能
- ❸ すべての森で発見すると、チョコボの聖域でイベントが発生



◀チョコボをゲットした状態で、ザイナを鳴らしながら歩きまわろう。



▲親愛の証が埋められた場所でザイナを鳴らせばチョコボが掘り出す。



◀以後は森に入るだけでチョコボをゲット可能。ちょこ坊はいなくなる。

チョコボの聖域

エスタ・グランディディエリの森のなかにあるチョコボの森は"チョコボの聖域"と呼ばれている。ここでは、最初に訪れたときからパズルを解かなくてもチョコボをゲットできるほか、すべての森で親愛の証を見つけた状態で訪れれば、チョコボたちの華麗なダンスを見たあとにコチョコボのカードがもらえるのだ。下のマップを参考に、ぜひ訪れてみよう。



◀世界各地の森からチョコボが勢ぞろい。どんなダンスかは見てのお楽しみだ。なお、このイベント後は、聖域でコチョコボからギザールの野菜が購入可能に（1個600ギル）。



◀はぐれの森からチョコボに乗って行くか（赤のルート）、DISC 4でゲートAから徒歩で行くか（青のルート）。どちらかの方法を使えばOK。



全チョコボの森　模範解答集

ここでは、すべてのチョコボの森でチョコボを誘い出す手順を解説していく。マップ上にある記号のうち、丸数字はちょこザイナを吹いたときにコチョコボが落ちてくるポイントを、証は親愛の証が隠されているポイントを表す。マップの右にあるのは、ちょこザイナのポイント効果表だ（詳細については右を参照）。

ちょこザイナ・ポイント効果表の見かた

この表は、各ポイントでちょこザイナを吹くと、どのコチョコボが出現した状態になるかをまとめたもの。使用されている記号は以下の3つ。

○：そのポイントにコチョコボがいる状態
×：そのポイントにコチョコボがいない状態
－：コチョコボが出現しているかどうかは関係ない

吹くポイント	【吹く前】①②③④		【吹いた後】①②③④
①	×××		

上の表の場合なら、「ポイント①②③にコチョコボがいないときに①でちょこザイナを吹くと、①②③にコチョコボが出現。このとき、④にコチョコボが出現しているかどうかは関係なく、ちょこザイナを吹いたあとも④の状況に変化はない」という意味になる

初級　初心者の森



右手前にある①②③のポイントは、いずれも3匹1セットでコチョコボが出たり引っこんだりするので無視する。ポツンと離れた場所にある④でザイナを鳴らせば、それだけでコチョコボが1匹という状態を作れるのだ。

ギサールの野菜●1個600ギル
親愛の証●オーラストーン

吹くポイント	【吹く前】①②③④		【吹いた後】①②③④
①	×××－	→	○○○－
	○○○－	→	×××－
②	×××－	→	○○○－
	○○○－	→	×××－
③	×××－	→	○○○－
	○○○－	→	×××－
④	－－－×	→	－－－○
	－－－○	→	－－－×

正解　④

初級　基本の森



①②③にコチョコボがそろっている状態で、②または③でザイナを鳴らすと、3匹中2匹が引っこむ。つまり、3匹のコチョコボを出現させ、そのあとに②または③でザイナを鳴らせばいいのだ。もっとも簡単な手順は「正解」欄にあるとおりだが、最初の①のかわりに②→③、③→②にしてもかまわない。注意したいのは、①で鳴らすときに奥へ行きすぎると④または⑤で鳴らしたことになってしまう点。あやまって出現させた場合は、その場で再度ザイナを鳴らして引っこめよう。

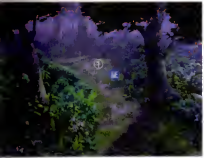
ギサールの野菜●1個600ギル
親愛の証●フレアストーン

吹くポイント	【吹く前】①②③④⑤		【吹いた後】①②③④⑤
①	×－－－－	→	○○○－－
	○－－－－	→	×××－－
②	－×－－－	→	－○○－－
	－○×－－	→	－○○－－
	－○○－－	→	－××－－
③	－－×－－	→	－○○－－
	×－○－－	→	○－○－－
	○－○－－	→	×－×－－
④	－－－××	→	－－－○○
	－－－○○	→	－－－××
⑤	－－－××	→	－－－○○
	－－－○○	→	－－－××

正解　① → ② / ③

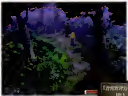
中級

孤独の森



ギサールの野菜●5個3000ギル
親愛の証●プロテスストーン、メテオストーン

吹くポイント	【吹く前】①		【吹いた後】①
①	×	→	○
	○	→	×



◀ちょこ坊の左隣りから、●ボタンを押しっぱなしにしたまま真上へ5～6歩移動した場所にザイナポイントがある。



▶●ボタンで話しかけると、何かを隠しているかのようなセリフが。一番下の選択肢を選び、移動してもらおう。

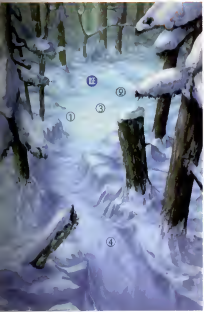
正解	①

ザイナポイントはひとつだけ。しかし、その範囲はとてもせまく、ほんの少しでも場所がズレているとソナーが反応しなくなる。ザイナポイントは、ちょこ坊のすぐ左から、ちょうど真上に5～6歩移動したところにあるので、その近辺を重点的に探すこと（方向はいずれも画面に対してのもの）。

親愛の証も、ふつうにザイナを鳴らしながら歩きまわっているだけでは発見できない。じつは、ちょこ坊の足元が隠し場所なのだ（ソナーで場所を探すことは可能）。チョコボをゲットしたあとに、●ボタンでちょこ坊に話しかけてカードゲームを申しこむと「いいから、そこを退いてくれ」という選択肢が表示される。それを選んでちょこ坊を移動させてから、彼が立っていた場所でザイナを鳴らそう。

中級

はぐれの森



ギサールの野菜●5個3000ギル
親愛の証●シェルストーン、ホーリーストーン

吹くポイント	【吹く前】①②③④		【吹いた後】①②③④
①	××ーー	→	○○ーー
	○○ーー	→	×××ー
②	××ーー	→	○○ーー
	○○ーー	→	×××ー
③	×××ー	→	○○○ー
	○○×ー	→	×××ー
	○○○ー	→	○○×ー
④	ーーー×	→	ーーー○
	ーーー○	→	ーーー×

はじめから①と②にコチョコボが出現しているため、ついその周辺でザイナを鳴らしたくなる。しかし、どんなに①②③のポイントでがんばっても、1匹だけにすることは不可能。森の名前が示すとおり、コチョコボを1匹だけ出現させるポイントは、遠く離れたところにあるのだ。なお、「正解」欄の手順以外に、④→(① or ② or ③)という方法もあるが、そのあとにもう一度④へ行かなければならないので手間がかかる。

正解	①②③ → ④

8 「チョコボの聖域」への道 CHOCOBO

上級　遊びの森



ちょこ坊に教えてもらえる一言ヒントは、「ぴん4・たま1のちょこぼうりんぐ」。ピンとなるコチョコボ4匹（①②③④）をそろえておいてから、残る1匹（⑤）を球に見立ててボウリングをすればいいという意味だ。手順としては、①、②&④、③&⑤の3グループで1回ずつザイナを鳴らして、すべてのコチョコボを出現させたあと（どの順番で鳴らしても、また、各グループ内のどのポイントで鳴らしてもかまわない）、最後に⑤で鳴らす。すると、⑤のコチョコボが①〜④のコチョコボを突き飛ばして、⑤だけが残るというわけ。

以上が本来の手順なのだが、じつは「ちょこぼうりんぐ」をしなくても、チョコボをゲットする方法がある。①②③④をそろえたあとに④で鳴らし、③だけを残すというものだ。こちらのほうがザイナを鳴らす回数が少なくてすむ。

ギサールの野菜●10個6000ギル
親愛の証●メテオストーン、フレアストーン、アルテマストーン

吹くポイント	【吹く前】①②③④⑤		【吹いた後】①②③④⑤
①	×————	→	○○[illegible]
	○————	→	×××××
②	××—×—	→	×○[illegible]
	○○—×—	→	○○[illegible]
	—○○○○	→	××○×
	—○—○—	→	××××
③	————×	→	[illegible]
	————○	→	——×　×
④	———×—	→	[illegible]
	—○—○—	→	××　×
⑤	————○	→	×××××
	○○○○×	→	○[illegible]
	○○○○○	→	××××
	————×	→	[illegible]

正解
① → ②④ → ③⑤ → 5
① → ②④ → ④

上級　囲いの森



森の広場の外周に沿って5ヵ所、中央に1ヵ所のポイントがある（②のポイントがふたつあるが、どちらでしても結果は同じ）。まず①②③④にコチョコボを出現させて囲いを作り、最後に中央の⑤でザイナを鳴らせばOKだ。

④で鳴らしても、①②③のすべてにコチョコボが出現していなければ何も起こらないので、先に①②③をそろえよう。手順は、下の「正解」欄にある3つのどれでもいい。

①②③がそろったら④、そのあとに⑤でザイナを鳴らす。⑤のポイントは、①と③、②と④を結んだ線がちょうど交差するあたりにあるが、立ち位置が画面左側にズレていると、①や②のポイントで鳴らしたと判定されてしまうので注意。

ギサールの野菜●10個6000ギル
親愛の証●メテオストーン、ホーリーストーン、アルテマストーン

吹くポイント	【吹く前】①②③④⑤		【吹いた後】①②③④⑤
①	××××—	→	○×○×
	×○○×—	→	——××
	○————	→	××××
②	××××	→	×——×
	○×○×—	→	——××
	○○××—	→	×　×—
	—○○——	→	××××
③	×——×—	→	———×—
	○—○——	→	××××
	○○××—	→	———×
④	○○○×—	→	[illegible]
	○○○○—	→	○○○×
	その他	→	現状維持
⑤	○○○○×	→	××××
	———×○	→	××
	その他	→	×××××

正解
①③② → ②① → ③ → ④ → ⑤

『おでかけチョコボRPG』完全マニュアル

『FFⅧ』本編でコチョコボを入手するとプレイできるようになる、ポケットステーション用ゲーム『おでかけチョコボRPG』。その遊びかたから秘密のデータまで、さまざまな情報を紹介していこう。

『おでかけチョコボRPG』とは？

どうしたら遊べるようになるのか？ プレイ結果が本編に与える影響は……？ まずは『おでかけチョコボRPG』の基本的な部分をこのページで理解しておきたい。

■『おでかけチョコボRPG』の流れ

1. ポケットステーションにダウンロード(要7ブロック)
2. 「おでかけ」を選択
3. 『おでかけチョコボRPG』をプレイ
4. 「おかえり」を選択
5. 手に入れたアイテムを確認

『FFⅧ』本編のなかでチョコボをはじめてゲットしたとき（→P.310）、記念としてコチョコボがもらえる。『おでかけチョコボRPG』は、このコチョコボがポケットステーションの世界で冒険をくり広げるゲームで、プレイすれば下のような特典が得られるのだ。本編メニュー画面の「セーブ」のなかから「おでかけチョコボRPG」を選び、データをポケットステーションにダウンロードすれば、準備完了。以降は「おでかけ」を選べばコチョコボがポケットステーションに移動し、「おかえり」を選べば本編にもどってくる。なお、「おでかけ」や「おかえり」をしたあとは本編セーブデータの更新を忘れずに（→P.323）。

『おでかけチョコボRPG』の特典

1 レアなアイテムが入手可能

『おでかけチョコボRPG』のなかで見つけたアイテムは、本編に持ち帰ることができる。しかも、下にあげているような、通常は精製を駆使しなければ大量には手に入れられないものや、本編では基本的に入手不可能なものを見つけてくる可能性があるのだ（一部のアイテムは『アンジェロサーチ』で入手できる場合もある）。なかでも貴重なのがリボン。これは、セットしていると不利なステータス変化をすべて防ぐことができるアビリティ「リボン」をG.F.に修得させるアイテムで、『FFⅧ』に登場するアイテムのなかでも最上級のレアアイテムと言っていいだろう（各アイテムの入手確率は→P.320）。

本編では基本的に入手できない	本編では基本的に1個しか入手できない
ゆうじょうのあかし モグのお守り リボン チョコボの名札	食欲魔神のナベ となりのカノジョ ソロモンの指輪 魔法のランプ

2 新たなG.F.を召喚可能に

『おでかけチョコボRPG』がプレイ可能になった時点でコチョコボが召喚できるようになるほか、サボテンダーが見つけてきたアイテムを使えば、コモーグリとムンバも召喚可能となる。このうち、コチョコボとコモーグリの2体は、ポケットステーションから「おかえり」している状態でなければ召喚できないので注意が必要だ。

これらのG.F.はすべて乱入型G.F.（→P.92）と呼ばれるもの。コモーグリとムンバのレベルはパーティーの平均レベルと同じになるが、コチョコボは『おでかけチョコボRPG』でのレベル(→P.317)がそのままG.F.のレベルとして使われ、召喚魔法の攻撃力に影響をおよぼす。

G.F.	召喚方法
コチョコボ	ギサールの野菜を使用
コモーグリ	モグのお守りで「コモーグリ」をG.F.に修得させ、コマンドを使用
ムンバ	ゆうじょうのあかしを使用

『おでかけチョコボRPG』の遊びかた

つづいては実際のプレイがどのような流れで進むのかを紹介する。メニュー画面の見かたや操作方法もまとめておいたので、プレイする前にぜひ目を通してほしい。

■ゲームの流れ

ウォーキング（→P.318）
イベントポイントを目指して移動する

↓

イベント発生（→P.319）
イベントポイントに入ったらイベントが発生

- ストーリーイベント（→P.319）
- サボテンダーがアイテムを発見（→P.320）
- ムンバが武器を発見（→P.322）
- モグとの出会い、再会（→P.322）
- ココとのキッス（→P.322）
- 敵とのバトル（→P.323）

↓

魔石の入手（→P.323）
ビンゴになればレベルアップして
つぎのマップへ

このゲームの流れを簡単にまとめると、左のよ
なる。マップ画面（下記を参照）上に表示されて
イベントポイントを目指してコチョコボが移動
イントに重なったらイベントが発生。そのイベ
こなしたときに“魔石”を入手した場合はビン　挑
戦することができ、いずれか一列がそろえばコチ
ボがレベルアップして、つぎのマップへ進む。こ　を
くり返し、迷子になったコモーグリのモグを探す
コチョコボの当面の目的だが、冒険をつづけるうち
ストーリーは思わぬ方向へ……（→.319）。



◀コチョコボがイベントポイ
たどり着くと、この画面になる
のイベントが発生するかは　画面が
切り替わってからのお楽しみ

メニュー画面

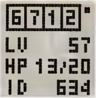
決定ボタンを押すことにより、コチョコボが歩いている画面（ウォーキング画面）とメニュー画面の切り替えが可能。メニューに切り替えた直後はマップ画面になっており、左右のボタンを押せばメニュー項目（右記の①〜⑦）を変更することができる。

①マップ画面



▲マップナンバー、およびコチョコボ＆イベントポイントの場所を表示（→P.318）。

②ステータス画面



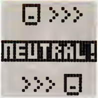
▲上から武器の攻撃力、チョコボのレベル、現在のHPと最大HP、IDを表示（→P.317）。

③アイテム画面



▲見つけたアイテムの数をA〜Dの4ランクに分類して表示する（→P.320）。

④光通信機能画面



▲ほかのポケットステーションのコチョコボと通信対戦を行なう（→P.317）。

⑤イベントウェイト画面



▲イベントが発生したときにこちらの指示を待たせるかどうかを設定（→P.319、322）。

⑥コモーグリ設定画面



▲「STAND BY」に設定しておくと、バトルでコチョコボを助けてくれる（→P.322）。

⑦ムーブ画面



▲コチョコボが移動中にイ
ントポイントを見つける能
を設定（→P.318）。

コチョコボの能力

主人公のコチョコボには、レベルをはじめとするいくつかの能力値が設定されている。それぞれの意味や効果をしっかりと把握して、プレイに役立てていこう。

コチョコボの能力にはLV、ID、HP、武器の4種類があり、ステータス画面で確認することができる。これらの能力値が、ゲーム中のさまざまな要素に影響を与えていくのだ。

LV(レベル)

コチョコボの最大HPやイベントの発生条件などに関わる。また、マップナンバーはコチョコボのLVと同じだ。なお、「FFⅧ」本編のG.F.コチョコボのレベルは「おでかけチョコボRPG」のものが使われ、レベルアップはポケットステーションでしか行なえない。

ID

IDとは、ポケットステーションのシリアルナンバーの下3ケタのこと。それをもとにして、コチョコボがグレード1〜7の7階級に振りわけられる。グレードは1が最高で、これが高いほど、コチョコボの最大HPが上昇するうえ、サボテンダーが見つけてくるアイテムのランクも高くなりやすい(→P.320)。各グレードに属するシリアルナンバーが何種類ずつあるかは、右表を参照(具体的なナンバーはここでは伏せておく)。ちなみにIDは、通信対戦に勝つことで書き換えが可能だ。

グレード	シリアルナンバー
1	1種類
2	3種類
3	8種類
4	9種類
5	9種類
6	90種類
7	880種類

HP(ヒットポイント)

敵からの攻撃を受けると減っていき、みちくさをすることで回復する。HPが少なくなるほどみちくさをする確率は上がり、HPがゼロになるとコチョコボは強制的に眠ってしまう(満タンまで回復して一定時間がたつか、HPが1以上のときに決定ボタンを押すまで起きない)。

HPの初期値(LV1での最大HP)は、コチョコボのグレードによって、右の表のように決められている。また、LV2以降の最大HPは、それまでに戦った敵の強さや数などは関係なく、コチョコボのレベルによって下の式で算出されていく。

■グレードによるHPのちがい

グレード	初期値	LV100時
1	16	41
2	12	37
3	10	35
4	9	34
5	8	33
6	7	32
7	6	31

コチョコボのHP=初期値+(コチョコボのLV÷4)
※端数切り捨て

武　器

コチョコボが持つ武器は、4つの数字を並べた形で表現されている。バトルではこのうちのひとつの数字がランダムで選ばれ、敵にその数と同じだけのダメージを与えるのだ。

ゲーム中に登場するのは、4つの数字の合計がその時点でのコチョコボの最大HP以下となっている武器のみ。つまり、コチョコボのグレードが高いほど強力な武器を入手しやすいのだ。たとえば、グレード1の場合は「9999」というオール9の武器をLV80以上で入手可能だが、グレード7だと9、9、7、6の4つの数字で構成された武器が限界となる。

■グレードによる最強武器のちがい

グレード1	9999
グレード7(一例)	9697

通信対戦でIDを書き換える

自分のIDのグレードが低くても、がっかりするのはまだ早い。光通信機能を使ってほかの人のコチョコボと対戦し、勝利をおさめれば、相手のIDを手に入れる(=上書きする)ことができるのだ(負けた側がIDを奪われることはない)。グレードが高いIDに書き換えられれば、コチョコボの能力を飛躍的に上げられるので、積極的に対戦を挑もう。

ただし、通信対戦をするときは、かならず相手のコチョコボのデータを受け取る側になること。自分のデータを相手に送る側になると、たとえバトルに勝ってもIDをもらうことはできないからだ。



◀光通信機能画面にして、どちらがコチョコボのデータを送信するかを選択する。IDを書き換えたいなら、データを受け取る側を選ぶこと。



▶システムは通常のバトルと同じだが、左右ボタン連打(→P.323)が可能なのは受信側だけ。なお、HPはデータ送信時の現在値を使用。

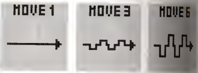
ウォーキング

マップ上のイベントポイントへ向かって移動することをウォーキングと呼ぶ。本作のメインの行動とも言えるウォーキングのシステムは、以下のようになっている

コチョコボはウォーキングを行なうさい、自分の周囲にイベントポイントが存在するかどうかを、ムーブ設定にしたがってチェックしている。ムーブ設定は全部で6段階あり、MOVE 1ではひたすらにまっすぐ進むだけだが、MOVE 2では現在地から前方、左、右へ数えて1ドットの範囲内にイベントポイントが存在した場合、その方向へ進路を自動的に変更する。同様に、MOVE 3では2ドット、MOVE 4では3ドットと探索エリアが広がり、最大のMOVE 6なら5ドット先までチェックしながらウォーキングを行なうのだ。

となると、つねにムーブ設定の値を最大にしておくのがベストと言えそうだが、注意したいのが、ムーブ設定の値が高いときほどコチョコボがみちくさをしやすくなるという点（下記参照）。MOVE 6に設定しているのになかなかイベントポイントにたどり着かない、ということもあるので、ムーブ設定の値が高くても、ときおりコチョコボの行動をチェックしよう。

■探索エリアの大小とムーブ設定



MOVE 1　MOVE 3　MOVE 6
小さい ◀　▶ 大き、

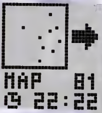


移動方向の優先順位

◀コチョコボの探索エリアの ふたつのイベントポイントがある場合は、1距離が近い、2前方 3左 ④右、という優先順位にしたが 移動方向を決める。左図の状況 コチョコボは右へ方向転換

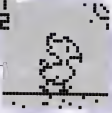
効率よく歩きまわるには

いくらムーブ設定の値を高くしても、コチョコボがイベントポイントを探索できる範囲には限界がある。イベントをこなすうちに、コチョコボの探索範囲内にひとつもポイントがないという状況も十分に起こりうるのだ（→P.319）。そこで、ときどきマップ画面を見て状況を確認し、コチョコボの進行方向を修正するといいだろう。あまりにもイベントポイントが遠いようなら、上下左右ボタンを使ってコチョコボを目的のポイントに近づかせるのも手だ。



マップ画面で進路変更

進行方向（矢印の向き）をイベントポイントへ近づくように設定する。進行方向は上下ボタンで切り替え可。



自分で操作する

ウォーキング画面でも上下左右のボタンでコチョコボを操作可能。押しっぱなしにすればダッシュする。

みちくさ

コチョコボはたまに、ウォーキングの途中でみちくさをすることがある（みちくさの種類による効果のちがいはない）。みちくさのあいだはゲームの進行が数分間止まってしまうので、みちくさに気がついたら、決定ボタンを押して解除すること。なお、コチョコボのムーブ設定値が高いときほど、およびHPが減っているときほど、みちくさをする確率が上がる。



◀みちくさをしているあいだはHPが回復する。HPが減っている場合は、満タンになるまで解除しないのも手だ

みちくさアクションの種類

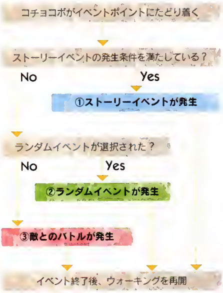
- 道ばたで寝る
- テレビを見はじめる
- 釣りざおで釣りをはじめる
- コタツに入ってくつろぐ
- ヘッドホンをつけて音楽を聴く
- サボテンダーと星をながめる
- 砂遊びをはじめる
- ムンバとキャンプファイヤーをはじめる

イベント発生

コチョコボがイベントポイントにたどり着くと、さまざまなイベントが発生する。ここからは、各イベントの発生条件や内容などをくわしく解説していこう。

イベント決定までの流れ

イベントポイントはひとつのマップ内に8個点在しおり、そこでどんなイベントが起こるかは、コチョボがポイントへたどり着いたときに決定される。ま、イベントをこなしたあとはそのポイントが消えて、しいポイントがマップ内のどこかに置かれるのだ。イベントには大きくわけて、①ストーリーイベント、ランダムイベント、③敵とのバトル、の3種類があ、番号がそのまま発生の優先順位となっている。最はストーリーイベントの発生条件を満たしているかかをチェックし、満たしていなければ、つぎにランムイベント発生の有無を発生確率テーブルの数値にたがって判定。その結果、どのランダムイベントも生しなかったときのみ、敵とのバトルへ突入する。



ランダムイベントの発生確率テーブル

イベントの種類	発生確率
サボテンダーがアイテムを発見	128／512
ムンバが武器を発見	96／512
モグとの出会い（※）	(LV−10)／512
モグとの再会（※）	256／512
ココとのキッス（※）	4／512

がついたイベントは特定の条件下でのみ発生

①ストーリーイベントが発生

イベントの種類	LV	内容
ココとの出会い	20	道を行くコチョコボの前に現れた娘チョコボのココを見て、思わずひと目ボレ。
ココとの初キッス	50（イベントウェイトON）	穴に落ちているココを助けて、お礼にキスされる。★マークを1個獲得。
OOPS！	50（イベントウェイトOFF）	穴に気づかず落ちてしまい、HPが1まで下がる。★マークは獲得できない。
花火	75	サボテンダーやムンバとともに、山々の向こうに上がる花火を見物する。
ココさらわれる	100	突然、魔王が現れてココをさらう。以降は魔王を倒すまでココが出現しない。
魔王（ラストボス）	？	魔王との対決。さらわれたココを助けることはできるのか？（→P.351）

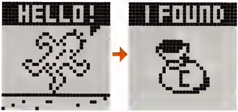
ストーリーイベントとは、コチョコボが一定のレベルになったあと、そのマップではじめてイベントポイントへたどり着いたときにかならず発生するイベントのこと。いずれも簡単なストーリーが画面上で展開される（ラストボスのイベントのみバトルが発生）。イベントウェイトの設定をOFFにしている場合でも、ストーリーイベントが発生したときは強制的に決定ボタンの入力待ち状態になるので、見のがしてしまうというおそれはまずない。

ただし、LV50で発生するイベントは、イベントウェイトのON／OFFによって内容が変化するうえ、OFFにしているときはコチョコボの召喚魔法のパワーアップに必要な★マークを得ることができない（→P.322）。したがって、ふだんはイベントウェイトをOFFにしている人も、LV50になる直前からイベント終了まではONにしておこう。

8 「おでかけチョコボRPG」完全マニュアル CHOCOBO

②ランダムイベントが発生

サボテンダーがアイテムを発見（アイテム入手）



サボテンダーが、どこからともなくアイテムを見つけてくるというイベント。魔石のかけらなどの単なる消耗品から、リボンやスリースターズといった貴重なものまで、その種類は千差万別だ。ただし、見つけてきた時点でわかることは、そのアイテムのランク（A~D）のみで、『FFⅧ』本編へ「おかえり」をしたときにはじめて、具体的なアイテム名が判明する。アイテムのランクはA〜

8

CHOCOBO

「おでかけチョコボRPG」完全マニュアル

テーブル①

Aランク		Bランク					
ゆうじょうのあかし	(5/64)	英雄の薬	(1/64)	フェニックスの魂	(1/64)	HPアップ	(3/64)
エイジスの守り	(1/64)	アルテマストーン	(1/64)	食欲魔神のナベ	(1/64)	パワーアップ	(3/64)
エレメントアタック	(5/64)	ギサールの野菜	(1/64)	モグのお守り	(1/64)	ガードアップ	(2/64)
エレメントガード	(5/64)	ゆうじょうのあかし	(3/64)	星々のかけら	(1/64)	マジックアップ	(3/64)
ステータスアタック	(5/64)	テント	(1/64)	ソウルオブサマサ	(1/64)	マインドアップ	(2/64)
ステータスガード	(5/64)	コテージ	(1/64)	シルバーメイル	(1/64)	スピードアップ	(3/64)
ボムの魂	(5/64)	Gハイポーション	(1/64)	ダイヤアーマー	(1/64)	ラックアップ	(2/64)
食欲魔神のナベ	(5/64)	Gリターナー	(1/64)	巨人の指輪	(1/64)	ラブラブG	[illegible]
ロケットエンジン	(2/64)	忘れ草	(1/64)	パワーリスト	(1/64)		
月のカーテン	(1/64)	力の書	(1/64)	オリハルコン	(1/64)		
鉄のカーテン	(2/64)	魔力の書	(1/64)	フォースの腕輪	(1/64)		
モンクの心得	(1/64)	早さの書	(1/64)	ヒュプノクラウン	(1/64)		
100本針	(2/64)	エイジスの守り	(2/64)	ジェットエンジン	(1/64)		
スリースターズ	(5/64)	エレメントアタック	(1/64)	ロケットエンジン	(1/64)		
リボン	(5/64)	エレメントガード	(1/64)	鉄のカーテン	(1/64)		
ダークマター	(5/64)	ステータスアタック	(1/64)	加速装置	(1/64)		
賢者の石	(5/64)	ステータスガード	(1/64)	100本針	(1/64)		
		ロゼッタ石	(1/64)	リボン	(1/64)		
		魔法の書	(1/64)	となりのカノジョ	(1/64)		
		ドローの書	(1/64)	ペットの名札	(1/64)		
		勝負師の魂	(1/64)	魔法のランプ	(1/64)		

テーブル②

Aランク		Bランク					
ゆうじょうのあかし	(5/64)	英雄の薬試作型	(1/64)	ボムの魂	(1/64)	ガードアップ	(3/64)
エイジスの守り	(2/64)	アルテマストーン	(2/64)	鉄パイプ	(1/64)	マジックアップ	(2/64)
エレメントアタック	(5/64)	フェニックスの羽	(1/64)	エネルギー結晶体	(1/64)	マインドアップ	(3/64)
エレメントガード	(5/64)	ゆうじょうのあかし	(2/64)	ヒーリングメイル	(1/64)	スピードアップ	(2/64)
ステータスアタック	(5/64)	ペットハウス	(1/64)	ゴールドアーマー	(1/64)	ラックアップ	(3/64)
ステータスガード	(5/64)	Gポーション	(1/64)	ガイアの指輪	(1/64)		
ボムの魂	(5/64)	Gメガポーション	(1/64)	ハイパーリスト	(1/64)		
食欲魔神のナベ	(5/64)	リネームカード	(1/64)	アダマンタイン	(1/64)		
ロケットエンジン	(1/64)	HPの書	(1/64)	魔神の腕輪	(1/64)		
月のカーテン	(2/64)	体力の書	(1/64)	ロイヤルクラウン	(1/64)		
鉄のカーテン	(1/64)	精神の書	(1/64)	月のカーテン	(1/64)		
モンクの心得	(2/64)	運の書	(1/64)	光のカーテン	(1/64)		
100本針	(1/64)	エレメントアタック	(1/64)	モンクの心得	(1/64)		
スリースターズ	(5/64)	エレメントガード	(1/64)	ナイトの心得	(1/64)		
リボン	(5/64)	ステータスアタック	(1/64)	スリースターズ	(1/64)		
ダークマター	(5/64)	ステータスガード	(1/64)	高出力発生装置	(1/64)		
賢者の石	(5/64)	ロゼッタ石	(4/64)	ダークマター	(1/64)		
		G.F.の書	(1/64)	チョコボの名札	(2/64)		
		アイテムの書	(1/64)	ソロモンの指輪	(1/64)		
		いやしの指輪	(1/64)	HPアップ	(3/64)		
		救急セット	(1/64)	パワーアップ	(2/64)		

…とも高く、ランクが高いほど貴重なアイテムである可能性も上がっていく。

下にあるのが、ランク別のアイテム発見確率テーブルだ。サボテンダーがアイテムを見つけてきたときに、まずアイテムのランクが選ばれ、『FFⅧ』本編へもどったときにテーブルおよびアイテムの種類が決定される。ちなみに、どのランクのアイテムを発見しやすいかは、コチョコボのグレードによって異なり、グレード1なら25%の確率でAランクのアイテムを見つけてくるが、グレード7ではAランクを見つけてくることは絶対にない（右表）。このことからも、いかにグレードが重要であるかがわかるだろう。

■ アイテムのランクの出現確率（単位：%）

グレード	A	B	C	D
1	25	25	25	25
2	5	35	30	30
3	4	10	46	40
4	3	10	37	50
5	2	10	28	60
6	1	5	24	70
7	0	5	15	80

テーブル①

Cランク

ポーション	(1/64)	ゾンビパウダー	(1/64)	レーザーキャノン	(1/64)
イポーション	(1/64)	ダッシュシューズ	(1/64)	バリアシステム	(1/64)
スポーション	(1/64)	とがった爪	(1/64)	赤い牙	(1/64)
カポーション	(1/64)	ネジ	(1/64)	南極の風	(1/64)
クスの尾	(1/64)	メズマライズの刃	(1/64)	北極の風	(1/64)
カフェニクス	(1/64)	闘気のかけら	(1/64)	ダイナモ石	(1/64)
クサー	(1/64)	味方殺しの剣	(1/64)	風切り羽	(1/64)
エリクサー	(1/64)	眠り粉	(1/64)	毒の牙	(1/64)
[illegible]	(1/64)	命の指輪	(1/64)	鉄球	(1/64)
[illegible]	(1/64)	竜の牙	(1/64)	月の石	(1/64)
ストーン	(1/64)	クモの糸	(1/64)	恐竜の骨	(1/64)
プロテスストーン	(1/64)	サンゴのかけら	(1/64)	風車	(1/64)
ストーン	(1/64)	呪いの爪	(1/64)	竜の皮	(1/64)
ーストーン	(1/64)	ブラックホール	(1/64)	竜のウロコ	(1/64)
メテオストーン	(1/64)	水の結晶	(1/64)	毒の粉	(1/64)
ネームカード	(2/64)	ミサイル	(1/64)	死者の魂	(1/64)
[illegible]	(1/64)	謎の液体	(1/64)	ほうちょう	(1/64)
[illegible]	(1/64)	牙式連発銃	(1/64)	サボテンのトゲ	(1/64)
[illegible]	(1/64)	火竜の牙	(1/64)	チョコボの名札	(2/64)
チュー触手	(1/64)	モルボルの触手	(1/64)	ペットの名札	(1/64)
スの羽	(1/64)	風のささやき	(1/64)		

Dランク

毒消し	(1/64)
金の針	(1/64)
目薬	(1/64)
山彦草	(1/64)
聖水	(1/64)
通常弾	(4/64)
暗黒弾	(4/64)
破壊弾	(4/64)
徹甲弾	(4/64)
魔石のかけら	(12/64)
魔石	(13/64)
魔導石	(12/64)
ネジ	(1/64)
メズマライズの刃	(1/64)
サンゴのかけら	(1/64)
南極の風	(1/64)
竜のウロコ	(1/64)
毒の粉	(1/64)

テーブル②

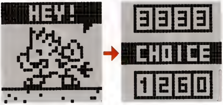
Cランク

ーション改	(1/64)	ゾンビパウダー	(1/64)	バリアシステム	(1/64)
ポーション改	(1/64)	ダッシュシューズ	(1/64)	ボムのかけら	(1/64)
スポーション	(1/64)	とがった爪	(1/64)	赤い牙	(1/64)
メガポーション	(1/64)	ノコギリの刃	(1/64)	北極の風	(1/64)
クスの尾	(1/64)	吸血の牙	(1/64)	ダイナモ石	(1/64)
フェニックス	(1/64)	闘気のかけら	(1/64)	風切り羽	(1/64)
サー	(1/64)	味方殺しの剣	(1/64)	毒の牙	(1/64)
エリクサー	(1/64)	眠り粉	(1/64)	鉄球	(1/64)
[illegible]	(1/64)	命の指輪	(1/64)	月の石	(1/64)
[illegible]	(1/64)	竜の牙	(1/64)	恐竜の骨	(1/64)
ストーン	(1/64)	クモの糸	(1/64)	風車	(1/64)
ストーン	(1/64)	呪いの爪	(1/64)	竜の皮	(1/64)
ーラストーン	(1/64)	ブラックホール	(1/64)	サカナのヒレ	(1/64)
トーン	(1/64)	水の結晶	(1/64)	沈黙の粉	(1/64)
カード	(2/64)	ミサイル	(1/64)	死者の魂	(1/64)
すき	(1/64)	謎の液体	(1/64)	ほうちょう	(1/64)
の指輪	(1/64)	牙式連発銃	(1/64)	サボテンのトゲ	(1/64)
ークレット	(1/64)	火竜の牙	(1/64)	燃料	(1/64)
チュー触手	(1/64)	モルボルの触手	(1/64)	チョコボの名札	(1/64)
の水	(1/64)	風のささやき	(1/64)	ペットの名札	(2/64)
スの羽	(1/64)	レーザーキャノン	(1/64)		

Dランク

毒消し	(1/64)
金の針	(1/64)
目薬	(1/64)
山彦草	(1/64)
聖水	(1/64)
散弾	(4/64)
火炎弾	(4/64)
速射弾	(4/64)
波動弾	(3/64)
魔石のかけら	(13/64)
魔石	(12/64)
魔導石	(12/64)
いやしの水	(1/64)
ノコギリの刃	(1/64)
吸血の牙	(1/64)
ボムのかけら	(1/64)
サカナのヒレ	(1/64)
沈黙の粉	(1/64)
燃料	(1/64)

ムンバが武器を発見



▲上にムンバが発見した武器、下にコチョコボが持っている武器が表示される。上下ボタンで選ぼう（選ばなかったほうは捨てられる）。

ムンバが新しい武器を見つけてくるイベント。ただし、その武器が現在持っている武器よりも強いとはかぎらないので、数字を見て慎重に選択したい。武器を選ぶときの基準は人それぞれだが、たとえ4つの数字の合計が大きくても、数字がかたよりすぎているもの……とくにゼロが多いものは、敵とのバトルが長引くおそれがあるので、あまりオススメできない。ちなみに、イベントウェイトがOFFに設定されている場合は、4つの数値の合計が大きいほうが自動的に選択され

モグとの出会い、モグとの再会



◀コモーグリ設定を「STAND BY」にしておくと、コチョコボのHPがゼロになったときにモグが登場。攻撃力はコチョコボの武器と同じだ。



▶モグとはじめて会ったあとに「おかえり」をすると、かならずモグのお守りが入手できる。これでG.F.に「コモーグリ」を修得させれば、コモーグリが召喚可能となるのだ。

「モグとの出会い」は、迷子になっていたコモーグリのモグを見つけるイベント。これ以降は、モグが仲間になっているときにコモーグリ設定画面を表示できる

コモーグリ設定画面で「STAND BY」を選んでおくと、バトルでコチョコボのHPがゼロになったときに、モグが敵へ一撃を与えてくれる。この一撃で敵を倒した場合はコチョコボのHPが1まで回復するが、倒せなかった場合はモグがふたたび迷子になってしまう

「モグとの再会」は、バトル時にはぐれてしまったモグがふたたび仲間に加わるイベントで、このとき魔石（→P.323）を持ってくる場合がある。つまり、ふだんはコモーグリ設定画面で「STAND BY」に設定しておいたほうが、バトルに負けても魔石が入手できる可能性があるぶんおトクというわけだ。逆に、魔石が必要ないLV100では「SLEEP」にしておいてもかまわない

ココとのキッス

ストーリーイベントで出会った娘チョコボのココと再会して、キッスをするイベント。キッスの回数に応じて、プレイステーション上のステータス画面ならコチョコボの名前の右側に★マークが、ポケットステーション上のステータス画面なら武器データの右側に■マークが表示され、G.F.コチョコボの召喚魔法が右表のように変化していく。各召喚魔法のくわしい解説はCHAPTER 3を参照のこと（→P.92）。

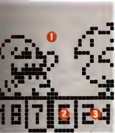
このイベントの発生条件は下記のとおりで、イベントウェイトをONに設定しておかなければならないのがポイントだ。バトルなどの各種イベントの処理をポケットステーションにまかせっきりにしていると、いつまでたってもココに会うことはできないので要注意。

イベントウェイト設定がONで、
コチョコボのレベル≧［50+（★マークの数×13）］
のときに4 512の確率で発生



マークの数	召喚魔法	効果
なし	チョコファイア	敵全体に炎属性ダメー
★	チョコフレア	敵全体に無属性ダメー
★★	チョコメテオ	敵全体に無属性ダメー
★★★	チョコボックル	敵全体にダメージ量上限なしの無属性

③敵とのバトルが発生



❶ グラフィック
❷ ATBカウント
❸ HP

バトルが発生して画面が切り替わると、左右の端には両者のHP、中央には両者の「ATBカウント」が表示される。このカウントはバトル開始直後から減っていき、先にゼロになった側だけが攻撃することが可能。武器の攻撃力に応じたダメージを与えたら（→P.317）、ATBカウントの減少から仕切りなおしとなる。これをくり返して相手のHPをゼロにしたほうが勝ちだ。

ATBカウントが減るスピードは、いくらコチョコボがレベルアップをしても変わることはなく、カウント開始時の数字もランダムで決定される。しかし、左右のボタンを交互に連打すれば、コチョコボ側のカウントの減少を速めることが可能なので、たとえカウント開始時に敵より数字が大きかった場合でも、ボタンの連打スピードしだいでは先にゼロにできるのだ。

ちなみに、ラストボスの魔王をのぞくと敵は4種類おり、コチョコボのレベル（＝マップナンバー）によって、出現する種類が増えていく。後半のマップでしか出現しない敵ほど、ATBカウントの減少が速いうえに攻撃力も高いが、逆に出現確率は低くなっている。

■出現する敵(HPはコチョコボのレベルに応じて変動)



モンスターA
出現MAP：1〜100
HP：LV+6



モンスターC
出現MAP：30〜100
HP：LV+10



モンスターB
出現MAP：10〜100
HP：LV+8

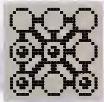


モンスターD
出現MAP：70〜100
HP：LV+16

バトル終了後は

コチョコボと敵、どちらかのHPがゼロになったらバトルは終了。コチョコボが勝てば魔石が手に入り、ビンゴに挑戦できる（LV100のときには何もなし）。魔石が縦、横、斜めのいずれか一列にそろうと、コチョコボはレベルアップして、つぎのマップへと進む（イベントポイントの配置が一新される）。逆にバトルに敗れると、強制的に眠ってしまい、HPが満タンになるか決定ボタンを押すまでは起きなくなるが、時間のロス以外のデメリットはない。

バトルに勝利



▲手に入れた魔石でビンゴを狙え。決定ボタンで目押しも可。

バトルに敗北

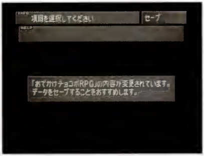


▲その場で睡眠をはじめる。魔石も手に入らない。

プレイ上の注意

『FFⅧ』本編のセーブデータの管理を忘れずに

「おでかけチョコボRPG」をプレイするうえで注意したいのが、『FFⅧ』本編のセーブデータの管理。「おでかけ」や「おかえり」をしたときにセーブデータを更新しないまま本編を終了させると、以降、その本編データを使って「おでかけ」や「おかえり」をすることができなくなってしまうのだ。救済コマンドである「やりなおし」は、あくまでもその本編データに記録されているコチョコボのデータを強制的にポケットステーションへ送るものなので、これを実行すると、直前の「おでかけチョコボRPG」のプレイがムダになってしまう。本編データの更新はマメに行なおう。



◀「おでかけ」や「おかえり」の直後にセーブをしないと、このような警告が表示される



FINAL FANTASY VIII ART GALLERY #18

CHAPTER 9
SECRET111
シークレット111


FINAL FANTASY VIII ART GALLERY #19


FINAL FANTASY VIII ART GALLERY #20

9
SECRET 1111 システム編

1 AランクSeeDへの道

SeeDになると与えられ、給料の額を決定する「SeeDランク」。このパラメータは、どのようにして決まり、どのように増減していくのか。その仕組みを解き明かしていこう。

最初のSeeDランクが決まるまで

SeeD認定試験に合格すると、以下で解説する6項目について審査が行なわれ、それぞれの得点が決定される（各項目についての具体的な得点の対応は右表を参照）。

Ⓐ**行動力**……ドールでのSeeD実地試験（以下、実地試験）における、電波塔の屋上からはじまる時限イベントを終えたときの（表示が画面上から消える瞬間の）残り時間で決定。ただし、実際には「画面上から消える瞬間の残り時間＋約1秒」が、得点に反映される。

Ⓑ**判断力**……炎の洞窟における時限イベントを終えた時点での残り時間で決定。行動力と同じく、「画面上から消える瞬間の残り時間＋約1秒」が得点に反映されるので注意すること。なお、画面右側の教師に話しかけてこの時限イベントを終えた場合は、残り時間に関係なく100点になる。

Ⓒ**攻撃力**……実地試験中にバトルで倒した敵の数で決定（ビッグス、ウェッジ、X-ATM092は、その敵のHPをゼロにすれば倒したと見なされる）。ただし、以下のような特例も存在。

・ビッグスとX-ATM092は、一度のバトル中に2回以上HPをゼロにしても、倒したと見なされるのは最初の1回のみ。

・G.F.の召喚魔法で倒した敵は、数に含まれない。

Ⓓ**心力**……実地試験中にバトルから逃げた回数で決定。最低は1回（X-ATM092との最初のバトルは逃げるしかないため）。

Ⓔ**態度（減点）**……実地試験中のマイナス値（右表参照）で決定。X-ATM092をバトルで破壊した場合はこの項目が「減点」という名前に変化するが、数値の決定方法やSeeDランクに対する影響は「態度」と変わらない。

Ⓕ**ボーナス**……X-ATM092をバトルで倒すと出現する項目。

●就任時のSeeDランクの決定方法

「上記Ⓐ～Ⓕの合計得点÷50」で出た数値に、下記の①②の要素が加えられて、就任時のスコールのSeeDランクが決まる（計算結果の端数の関係で、±1の誤差が出る場合あり）。

①炎の洞窟クリア後から実地試験開始までのあいだに、バラムガーデン2F廊下で特定の生徒に「ガンブレード見せてくれよ」と言われたとき、「ああ」を選ぶと、ヤマザキ先生に怒られて、計算結果よりもSeeDランクが1低くなる。

②就任時のSeeDランクのみ最高が10となっている。

■行動力

残り時間	得点
25:[illegible]00	100
24:59～[illegible]4:00	90
23:59～[illegible]:00	80
[illegible]2:[illegible]:00	70
[illegible]:59～19:00	60
18:59～1[illegible]:00	50
1[illegible]:59～1[illegible]:00	40
1[illegible]:59～1[illegible]:00	30
9:59～6:00	20
[illegible]:59～3:00	10
2:59～0:00	0

■判断力

残り時間	得点
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
0[illegible]	[illegible]
1[illegible]	[illegible]
2[illegible]	[illegible]
3[illegible]	[illegible]
[illegible]00	[illegible]
1[illegible]00～[illegible]	[illegible]
[illegible]0～1[illegible]	[illegible]
[illegible]0～1[illegible]	[illegible]
[illegible]0～14:5[illegible]	[illegible]
[illegible]00[illegible]	[illegible]

※画面右側の教師に話[illegible]課題を終わらせた場合は残[illegible]間に関係なく、得点は100[illegible]

■攻撃力

倒した敵の数	得点
7[illegible]体	100
[illegible]～7[illegible]体	80
[illegible]～24体	50
15～1[illegible]体	30
10～14体	20
0～9体	0※

※倒した敵の数が7体のときのみ、得点は50になる

■心力

逃げた回数	得点
1[illegible]	100
2回	70
3～4回	50
5～9回	30
10回～	0

■態度（減点）

マイナス値	得点
[illegible]	[illegible]
4[illegible]	[illegible]

※マイナス値は、以下のポイントを合計したもの

①実地試験中に人物に話しかけた（海岸から中央広場までの[illegible]トル4回をすべて終えたあと、サイファーに報告するときを[illegible]……1回につき1ポイント（話しかけたのがビッグスの場合は2ポ[illegible]

②サイファーの命令なしで、中央広場から電波塔方面へ行[illegible]た……1回につき1ポイント

③電波塔手前のガケを跳び降りた……1回につき5ポイント

④X-ATM092から逃げているときに、中央広場にいる犬を逃がさ[illegible]った……10ポイント

⑤パブに入ってX-ATM092をやり過ごした……20ポイント



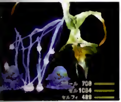
◀X-ATM092を[illegible]つベストを尽く[illegible]価はここまで上がる

SeeDランク変動の仕組み

SeeDランクは最低で1、最高でA（＝31）の計31段階だが、内部的にはもっとこまかい数値（ここでは「評価ポイント」と呼ぶ）が設定されており、この数値の増減に連動してSeeDランクが変動していく。また、評価ポイントは、以下の「バトルの成果」「特定のイベントを終わらせる」といった要素の影響を受けて増減する。ちなみに、SeeDランクAのときは、少しでも評価ポイントが減少すると、ランクがAから30に下がってしまうので、評価ポイントを下げるような行動は避けなければならない。

●バトルの成果

ゲーム中は、「バトルで倒した敵の数」がつねに計測されている（どのキャラクターで倒したかは問わないが、G.F.の召喚魔法で倒した敵はこの数に含まれない）。給料振りこみ時になると、「前回の給料振りこみ以降に倒した敵の数」が計算され、それが基準値（10体前後）を超えていれば評価ポイントは増加し、基準値未満であれば減少する（基準値から離れているほど増減幅も大きい）。ちなみに、敵を1体も倒さずにいた場合の評価ポイントの減少量は、給料が10回振りこまれた時点でSeeDランクが1下がる程度。



◀召喚魔法ばかりで敵を倒していると、評価ポイントは少しずつ減少していく。

●特定のイベントを終わらせる

以下にあげたイベントは、そのイベント中の行動に応じて、終了時に評価ポイントが増減する（増減量は各イベントの解説を参照）。「SeeDランクが上がった（下がった）」と画面上に表示されるイベントだけが、評価ポイントを増減させるわけではない点に注目。「バトルの成果」との大きなちがいは、給料振りこみ時ではなく、イベント終了と同時にSeeDランクが変動する点だ。

なお、メニュー画面上に表示されるSeeDランクがかならず変動するものは「○上がる（下がる）」と表記し、SeeDランクの変動が確認できるとはかぎらないもの（＝評価ポイントのみ増減しているもの）は、「小増」「大増」といった形で表記した（増減量が小さいものから順に、小、中、大の3段階）。

Ⓐカードリーダー

SeeD就任パーティー後から学生寮で寝るまでのあいだに、「カードリーダーを通ろうとして怒られる」という行動を3回連続で行なうと、SeeDランクが1下がる。それ以降は、1回怒られるごとにSeeDランクが1ずつ下がっていく（この状態は、1Fホールにもどるまで継続される）。

Ⓑデリング大統領誘拐（→P.265）

大統領列車をすり替えるミッション中に、敵兵士に見つかった回数でSeeDランクが変動する。

・1回も見つからなかった ……SeeDランクが1上がる

・1～9回見つかった ……SeeDランクの変動なし

・10回以上見つかった ……SeeDランクが1下がる

Ⓒ名もなき王の墓（→P.269）

墓の内部で地図を表示中に◎ボタンを押すと、自動的に墓の入口までもどれるが、SeeDランクは1下がる。

Ⓓガルバディア軍ミサイル基地（→P.275）

ミサイル基地クリア後に、SeeDランクが2上がるほど評価ポイントが増加する。ただし、以下の3つを行なっていた場合は、各項目に表記されているぶん評価ポイントの増加量が減ってしまい、最悪の場合、SeeDランクは上がらない。

・頼まれた伝言をランチャーリフトにいる兵士に伝えるとき、「先に行くから～」を選ぶ ……増加量が少し減る

・整備兵との会話中に出る選択肢でバトルをすることを選ぶ、または逃げることを選ぶ ……増加量が大幅に減る

・基地の自爆装置で設定した時間 ……10分を選んだ場合は増加量の増減なしで、20分、30分、40分を選んだ場合は、増加量がそれぞれ、少し減る、中程度減る、大幅に減る

Ⓔヤマザキ先生

ノーク戦後のバラムガーデン・2F廊下で、特定の生徒と会話して「魔法使えるんだよな？　チョコっとでいいから見せてくれよ」と言われたとき、「ああ、みせてやろう」を選ぶと、ヤマザキ先生に怒られてSeeDランクが1下がる。

Ⓕ釣りじいさんイベント（→P.340）

釣りじいさんイベントを最後まで進めると、ラストエリクサーをもらった時点で評価ポイントが小増する。

Ⓖバラム封鎖イベント（→P.281）

以下にあげるいずれの方法で指揮官を発見したかにより、イベント終了後の評価ポイントの増加量が異なる。

・犬を使って発見 ……SeeDランクが1上がるほど評価ポイントが増加

・列車に乗りこんで発見 ……評価ポイントが中増

・時間切れ ……評価ポイントが小増

Ⓗシュミ族の村の石集めイベント（→P.297）

石集めイベントを終わらせて、長老との会話を終えたあとに、評価ポイントが中増。

Ⓘ大海のよどみ（→P.295）

アルテマウェポンに勝利すれば、SeeDランクが1上がる。

ⓙSeeD筆記試験を受ける

チュートリアルで「TEST」を選ぶと、SeeD筆記試験に挑戦可能。これで満点を取れば、SeeDランクが1上がるほか、ひとつ上のレベルの問題に挑戦できるようになる。なお、この方法でSeeDランクを上げた場合は、そこから「バトルの成果」などの影響で評価ポイントがわずかでも減少すると、とたんにSeeDランクが1下がってしまうので注意。



◀ミサイル基地は、行動しだいでSeeDランクが2上がる。

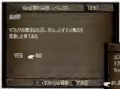


▶規律を守れないSeeDは罰としてランクを下げられる。

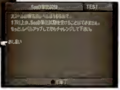
9 システム編 SECRET111

一番簡単なSeeDランクの上げかたは？

SeeDランクを上げるには、SeeD筆記試験を受けるのが簡単かつ確実。筆記試験（1問10点）で100点満点を取るごとに、SeeDランクが1ずつ上がるのだ。SeeDランクは、シナリオ進行やキャラクターの能力値には影響しないが、給料額が増えるというメリットを得られる（右表参照）。下に紹介する解答集を参考に、SeeDランクAを目指そう。なお、SeeD筆記試験で満点を取りそこねても、とくにペナルティはない。



◀SeeD筆記試験は、レベル30まで用意されている。



▶スコールのLVを超えるレベルの試験は受けられない。

■SeeDランクごとの給料額（単位：ギル）

SeeDランク	給料額
[illegible]	500
[illegible]	1000
3	1500
4	2000
5	3000
[illegible]	4000
[illegible]	5000
[illegible]	6000
[illegible]	7000
10	8000
[illegible]	9000
[illegible]	10000
[illegible]	11000
[illegible]	12000
[illegible]	12500

SeeDランク	給料額
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
18	[illegible]
19	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

■SeeD筆記試験・全30レベル300問の解答（○=YES、×=NO）

問題＼試験のレベル	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6	レベル7	レベル8	レベル9	レベル10	レベル11	レベル12	レベル13	レベル14	レベル15
第1問	○	○	×	×	×	○	○	×	×	○	○	×	○	○	○
第2問	×	×	×	○	×	×	○	○	○	×	○	○	×	○	○
第3問	○	○	○	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×	○	×
第4問	○	○	×	○	○	○	○	×	×	×	○	×	×	○	×
第5問	○	○	○	×	○	×	○	○	×	×	○	○	○	×	×
第6問	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	○	×
第7問	×	○	○	○	×	○	×	×	×	×	○	○	×	○	×
第8問	○	○	×	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○
第9問	×	×	○	×	○	×	○	○	○	○	×	○	×	○	×
第10問	×	×	×	×	○	○	×	×	○	×	○	×	×	×	○

問題＼試験のレベル	レベル16	レベル17	レベル18	レベル19	レベル20	レベル21	レベル22	レベル23	レベル24	レベル25	レベル26	レベル27	レベル28	レベル29	レベル30
第1問	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	[illegible]	○	[illegible]	×
第2問	×	×	×	×	○	○	×	×	○	×	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
第3問	×	×	×	×	×	○	×	×	×	[illegible]	×	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
第4問	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○	×	[illegible]	[illegible]	[illegible]
第5問	×	○	○	×	×	×	×	×	○	[illegible]	×	×	[illegible]	[illegible]	[illegible]
第6問	○	×	×	×	○	×	×	○	[illegible]	×	○	×	[illegible]	[illegible]	[illegible]
第7問	×	×	×	×	○	○	×	○	×	×	×	○	[illegible]	×	[illegible]
第8問	×	○	×	×	○	○	○	○	×	○	○	×	[illegible]	[illegible]	[illegible]
第9問	○	×	×	×	×	○	○	[illegible]	×	×	×	[illegible]	×	[illegible]	[illegible]
第10問	×	×	×	○	×	×	×	○	[illegible]	×	×	×	×	[illegible]	×

2 SeeDでなくても給料が払いこまれる

基本的に、給料はSeeDに対して払われるもの。ところが、SeeDではないリノアやアーヴァインが単独行動をしているときでも、規定の歩数に達すると、ちゃんと給料が払いこまれるのだ。リノアの場合はデリングシティで大統領官邸に潜入するとき、アーヴァインの場合はF.H.でのバンド編成時に、このような現象が発生する。



◀リノアがひとりのときだと、イデアの目前で給料が入るなんてことも……。

3 給料明細が表示されたままになってしまう

通常、給料が払われるときに表示されるSeeDランクと給料額は、現れてから数秒で消えてしまう。ところが、これらが表示されているときにガーデンや飛空艇に乗りこむと、くら時間がたっても文字が出たままで、消えなくなるのだ。なお、乗り物から降りるか、●ボタンを押して乗り物の内部に画面を切り替えれば、それらの表示は消えてくれる



◀移動しても歩数が加算されない乗り物の場合に、表示が消えなくなる。

4 SeeD筆記試験を受けて給料ダウンを防ごう……？

SeeDランクが下がる場合、もとのSeeDランクと給料額が画に表示されたあと、文字が切り替わって数値が下がる。のとき、数値が下がる直前に、メニュー画面でSeeD筆記験を受けてSeeDランクを上げると、給料額はランクが下る前のものになるのだろうか？　試してみると、SeeDラクの数字が下がらずに、給料の減額が避けられたように見る……のだが、実際にはしっかりとSeeDランクが下がっおり、給料もそれに応じた額しか支払われていない（筆記験で上がったぶんは次回の給料に反映される）。

5 バトル計の機能を拡張するためのイベント

SeeD認定式後にシドからバトル計をもらうと、バトル回数逃げた回数などを確認できる「戦闘レポート」が、メニュー画面のチュートリアルに追加される。その後、D地区収容所・ロア10にいる囚人とのカードゲーム（300ギルが必要）に勝ば、各キャラクターが倒した敵の数と戦闘不能状態になっ回数がわかる「キャラレポート」が追加。さらに、バラムガーデン内紛時から訓練施設に出現するCC団のジョーカーとカードゲームをして勝つと、各G.F.が倒した敵の数と戦闘不能状態になった回数がわかる「GFレポート」が加わる。



6 ギルはどこまで増やせる？

おもに給料をもらうことで増えていく所持ギルは、最大で1億ギルの一歩手前、9999万9999ギルまで増やすことができる。しかし、そこまで増やすのは至難のワザ。アイテムの売却を活用しないと、達成するのはむずかしいだろう。



7 プレイ時間はどこまでカウントされる？

SeeDランクの上に表示されているのは、それまでの総プレイ時間。数字的には、99：59（99時間59分）までしか表示されないが、100時間以上になると文字の色が変化する。下のように、100時間ごとに白→赤→青→黄→緑→紫と変わっていくため、最終的には599時間59分まで計測してくれるわけだ。つまり、カウンターストップまでは丸25日かかる。

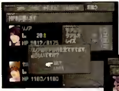


8 知っておくと便利なコマンドをまとめて紹介

Ⓐソフトリセット……ポーズ中にL1＋L2＋R1＋R2＋SELECTボタンを押しながらSTARTボタンを押すと、ゲームを中断してタイトル画面にもどれる。

Ⓑ魔法を捨てる……メニュー画面の「まほう」で「つかう」「こうかん」「バトルはいち」のいずれかの作業中に●ボタンを押せば、カーソルを合わせている魔法を捨てられる。

Ⓒ魔法のジャンクションをはずす……ジャンクション画面で、すでに魔法をジャンクションしている場所にカーソルを合わせて●ボタンを押すと、その魔法をはずすことができる。



◀Ⓑは、カーソルの合っている魔法をまとめて捨てられる。



▶Ⓒは、属性攻撃をしたくないときに重宝するコマンド。

Ⓓウィンドウや HP表示を消す……バトルでは、SELECTボタンを押しているあいだ、コマンドウィンドウやキャラクターの名前、HP、ATBゲージの表示が消える。

Ⓔステータス変化を確認……バトル中、ステータス変化を治療するときなどに、現時点で発生してるステータス変化名が表示される。複数のステータス変化を起こしている場合でも、表示されるのはひとりにつき1種類だが、●ボタンを押せば表示を順番に切り替えていくことができる。

Ⓕ飛空艇自動操縦……ワールドマップ上で飛空艇に乗っているときに、SELECTボタンを押して大型マップを表示させ、マップ上のポイントにカーソルを合わせて●ボタンを押すと、その地点まで自動操縦にすることができる（✖ボタンで解除）。

Ⓖ自動ドロー……事前にコンフィグの「カーソル」を「記憶」に設定。バトルで味方全員が魔法をドローしたいとき、コマンドを一度ずつ選べば、あとは●ボタンを押しっぱなしにするだけでドローがくり返せる。ただし、これが実行できるのは、ウィンドウの一番上に表示される敵に対してのみ。



◀Ⓕは、選択肢で「はい」を選べば、自動で目的地に行ける。



▶Ⓖは、一度選んだカーソル位置が固定されるのを利用。

9 システム編 SECRET111

9 チュートリアルにあるヘルプの階層構造図

チュートリアルの「ヘルプ」で見られる内容を、階層構造図としてまとめてみた。シナリオ進行などの条件で増えてく項目も、すべて表示された状態の図にしてある。

- ●基本用語
  - ジャンクション
  - G.F.
  - 能力値
  - 能力値の種類
    - 全9種類の説明
  - 経験値
  - AP
  - 物理攻撃と魔法攻撃
  - 魔法
  - ドロー
  - ストック
  - はなつ
  - 特殊技
  - アビリティ
  - アビリティの種類
    - 全6種類の説明
- ●属性
  - 属性について
  - 属性攻撃
  - 属性防御
- ●ステータス
  - ステータスについて
  - ステータス攻撃
  - ステータス防御
  - ステータスの種類
    - 全28種類の説明
- ●メニュー
  - ジャンクション
    - ジャンクションメニュー
    - G.F.ジャンクション
    - 魔法ジャンクション
      - 全5種類の説明
    - はずす
    - さいきょう
    - アビリティのセット
  - アイテム
    - つかう
    - ならびかえ
    - せいとん
    - バトルはいち
  - まほう
    - つかう
    - こうかん
    - すべてもらう
    - バトルはいち
  - ステータス
  - G.F.
  - アビリティ
  - いれかえ
  - カード
  - コンフィグ
  - チュートリアル
  - セーブ
- ●バトルシステム
  - ATBバトル
  - 基本操作
  - たたかう
  - アイテム
  - まほう
  - ドロー
  - G.F.
  - 特殊技
  - 特殊技の種類
    - 全11人、12種類の説明
- ●アビリティの種類
  - ジャンクションアビリティ
    - 全19種類の説明
  - コマンドアビリティ
    - 全18種類の説明
  - キャラアビリティ
    - 全39種類の説明
  - パーティアビリティ
    - 全5種類の説明
  - G.F.アビリティ
    - 全9種類の説明
  - メニューアビリティ
    - 全24種類の説明
- ●G.F.
  - G.F.のレベルアップ
  - G.F.のアビリティ
  - G.F.との相性
  - G.F.の技
    - 全16種類の説明
- ●魔法
  - 全49種類の説明
- ●情報
  - 地名
    - バラム
    - 炎の洞窟
    - ドール
    - ティンバー
    - ティンバーのTV局
    - ガルバディア
    - 名もなき王の墓
    - ウィンヒル
    - D地区収容所
    - ミサイル基地
    - ホライズン　ブリッ
    - フィッシャーマンズ　ホラ
    - トラビア
    - エスタ（1）
    - エスタ（2）
    - エスタ（3）
    - 海岸駅
    - 大塩湖
    - 月
    - 海洋探査人工島
    - 大海のよどみ
  - 用語
    - ドローポイント
    - 時間圧縮
    - ガーデン
    - SeeD（1）
    - SeeD（2）
    - SeeD（3）
    - SeeDランク
    - SeeD筆記試験
    - ガーデンの真実
    - 電波しょうがい（1
    - 電波しょうがい（2
    - 月のなみだ
    - モンスター
    - セントラぶんめい
    - オダイン・グッズ
    - 魔女
    - 魔女の力と器
    - 大石柱
    - ルナティック・パンドラ
    - ティアーズ・ポイント
    - アデル・セメタリー
    - 飛空艇ラグナロク
    - MD層
    - セントラ・シェルター
    - ティンバー・マニアッ
    - アイズ・オン・ミー
  - 人物
    - オダイン博士
    - 大いなるハイン
    - 白いSeeD
    - ムンバ
    - シュミ族
    - チョコボ
    - ドープ駅長
  - 戦闘レポート
  - キャラレポート
  - G.F.レポート
- ●オメガのあかし

※ヘルプ内では、●ボタンを押すこ
ひとつ前に見ていたページにもどれる
わゆるアンドゥ機能）

▼バラムガーデン

10 ゼルのラブラブイベント

メインシナリオを進めていく合間に、バラムガーデン・図書室へ行くと、ゼルと三つ編みの図書委員のラブラブイベントを進展させることができる。進展させる条件は、パーティーにゼルがいるか（いないか）、ひとつ前のイベントを見てからメインシナリオがある程度進んでいるか、メインシナリオが特定の段階まで進んでいるか、の3点。

また、下記①～6を見たかどうかに関係なく、DISC 3になってからパーティーにゼルがいる状態でバラムへ行き、街の入口にいる（列車を使った場合は駅のホームにいる）女性に話しかけると、三つ編みの図書委員がゼルを探していることがわかる。その後、ディン邸でディンお母さんと話してからホテルに泊まれば、三つ編みの図書委員がゼルにプレゼントを渡すというラブラブイベントの完結編を見ることができるのだ。ちなみにこのとき、ふたりの会話をスコールたちが盗み聴きするが、しっかりと聴き取れる（メッセージが表示される）かどうかは、①～⑥のどれを見ているかで決まる。6つとも見ていないと、すべての会話をはっきりと聴くことができなくなってしまうのだ。

①マナーの説明、わかるかな



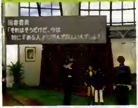
▲ゲーム開始直後から見られるが、初任務を受ける前までに見ておかないと、自動で②へ進展する場合がある。

② ほしい本は遠慮なくどうぞ



▲1を見れば発生（見なくても自動で進展してしまっている場合あり）。パーティーにゼルがいることが条件。

③ "ある人"に合う本は……？



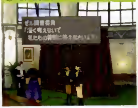
▲ノーク戦が終われば発生するようになる。ただし、見るためにはゼルをパーティーからはずしておく必要あり。

④ゼルさん、お元気ですか？



▲F.H.でのバンド編成時（アーヴァイン単独行動中）に、かならず見ることが可能。これを見なくても③から⑤へ進展する。

⑤ ゼル調査委員会が始動



▲ガーデン修復後、パーティーにゼルがいるときのみ発生する。会話中に現れる選択肢は⑥の内容に影響

⑥ 図書委員たちの恋占い



▲最終段階は、トラビアでの回想イベント後、ゼルがパーティーにいるときに発生。彼女の想いが伝わってくる。

ラブラブイベント完結編

女性＆ディンお母さんと会話してからホテルに宿泊。翌朝、1Fに降りてみると……。ふたりの会話は、上記1～6のどれを見ているかによって、聞こえる部分が決まるのだ。なお、会話の聞こえ具合に関係なく、このイベントで格闘王003が手に入る。





111 学生食堂・ボヤキ3人組のSeeDへの道

学生食堂で雑談をしている3人組の学生は、いつも他愛のない話をしては、SeeDになれないとボヤいている。彼らは、メインシナリオの進行度によって全部で5種類のボヤキをすることになり、DISC 3のラグナ編（映画撮影イベント）終了後は、食堂からいなくなってしまう。ところが、それまでのすべてのボヤキを最後まで（同じメッセージが表示されるようになるまで）聞いておけば、最終的にSeeDになって食堂に残り、いつもボヤキを聞いてくれたスコールにお礼を言うのだ。ボヤキ3人組がSeeDになるまでの道のりを追ってみよう。



①SeeD実地試験でボヤキ
聞ける時期：ゲーム開始〜SeeD実地試験前



②サイファーの話でボヤキ
聞ける時期：SeeD実地試験後〜初任務で列車乗車前



③ガーデン内紛でボヤキ
聞ける時期：MD層クリア後〜F.H.上陸前



④ついていけなくてボヤキ
聞ける時期：F.H.上陸後〜ガーデン交戦前



⑤オレたちもしぶといけどボヤキ
聞ける時期：ガーデン交戦後〜ラグナ編（映画撮影）前



⑥SeeDになれたよ、ありがとう
聞ける時期：ラグナ編（映画撮影）以降

112 ガーデンネットワークの更新履歴

教室で見ることができるガーデンネットワークは、メインシナリオが進むにつれて内容が変化する。その更新タイミングをリストにまとめてみたので、これを参考に、書きこみ内容をチェックしてほしい。表中の記号は、「学祭実行委員からのお知らせ」ページにある、●＝「学祭実行委員会からのお知らせ（委員募集もね！）」、★＝「お友だちコーナー」、■＝「実行委員長の公開日記♥」を表す。なお「ラグナ様ページ」に関してはシークレットNo.99を参照（→P.350）

ガーデンネットワークの更新履歴

炎の洞窟クリア後
「学祭実行委員からのお知らせ」再開
●再開告知掲載
■【ごあいさつの日】追加

初任務の日起床後
■【SeeDに合格した日】追加
■【初仕事いってきますの日】追加

ノーグ戦後
「ガーデンスクウェア」休止

ミサイル基地チーム帰還後
「ラグナ様ページ」新設
●"次回へ期待！"に更新
★アーヴァイン編追加
■【ひさびさのガーデンの日 1〜5】追加

F.H.でのバンド編成中
「ガーデンスクウェア」再開
■【学園祭、ざんねんの日】追加
■【スコールが指揮官になった日】追加
■【コンサート準備中の日】追加

F.H.でのコンサート後
★ゼル編追加
■【コンサート楽しかった〜の日】追加

バラムガーデン修復後
■【気持ちがとよよ〜んの日】追加

バラム封鎖イベント後
★キスティス編追加
■【ばいばい雷神風神の日】追加

トラビアでの回想イベント後
■【トラビア行ってきた日】追加

ガーデン交戦後
★リノア編追加
■【みんながんばったの日】追加

イデアの家でのイデア告白後
■【いろいろ考えてしまう日】追加

宇宙からの帰還後
■【スコールを応援しますの日】追加
■【大冒険の報告の日】追加

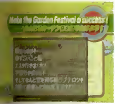
リノア救出後
■【おかえりリノアの日】追加

花畑での約束イベント後
■【わくわくしてる日】追加

大作戦開始後
■【信じてみる日】追加

1.3 セルフィ公開日記の秘密

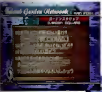
セルフィが書いているガーデンネットワーク内の「実行委員長の公開日記♥」は、セルフィがパーティーにいたかどうかで、内容が変化する場合がある。具体的には、セルフィがルナサイドベースに行ったかどうかで、そのイベントの直後に掲載される【大冒険の報告の日】の文章が少しだけちがってくるのだ。逆に、セルフィがバラム封鎖イベントで起こる風神＋雷神戦に参加していても、【ばいばい雷神風神の日】では、まるで会ってないかのように「最後に会いたかった」という内容の文章が書かれる。



◀セルフィが宇宙へ行ってなければ「宇宙行きました！」という文が入ることはない。

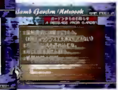
1.4 ガーデンネットワークに書きこんでいる人は誰？

休止する前の「ガーデンスクウェア」には、建設的……とはほど遠い意見が書きこまれている。発言に並記されている名前が誰なのかをまとめてみると　「トゥリープ様FC会員NO.1」「シュウ」はそのまま本人、「J・I」＝？、「アルマシー」＝サイファー、「Z・D」＝ゼル、「M・S」＝ゼルの友人、「図書館より」＝三つ編みの図書委員。また「風紀委員からのお知らせ」には4つの注意事項が書かれているが、上ふたつがサイファー、3つ目が雷神、4つ目は風神が書いたもの。さらに「図書委員からのお知らせ」を見ると……（写真参照）。



ガーデンスクウェア

◀このケンカのおかげで、掲示板は休止されてしまう。



風紀委員からのお知らせ

▶サイファーは犬が苦手なよう。雷神は虫が好き？



図書委員からのお知らせ

◀「また会えたねブブルン」は雷神が、「魔女の騎士（シナリオ版）」はサイファーがリクエストしたもの。

1.5 委員会などからのお知らせ

教室の出口横にある掲示板では、全部で5種類のお知らせが読める。教室に入り直すたびにランダムでひとつが選ばれるので、何度も出入りして、すべてのお知らせを読もう。



1.6 カップル＆妹の何気ない会話

2F廊下①（MAP35）の手前側には、ランダムでカップルが登場。そのカップルが会話をしていると、エレベーター側から男子生徒の妹がやってきて、話に加わることがある。このときに3人が話す内容は、メインシナリオの進行具合に応じて、下の3つのどれになるかが決まるのだ。3人のそばに立てば、会話の内容が聞けるので、立ち聞きしてしまおう。


◀初任務の日以後は、やってきた妹が兄に「帰りに調味料を買ってきて」と頼む。


▶ノーグ戦後になると、カゼをひいて寝こんでしまった妹を、ふたりが思いやる。


◀バラムガーデン修復後は、カゼの治った妹が登場。あいかわらず口は減らない。

1.7 SeeDがイタズラ少年を怒る

ノーグ戦終了後、2F廊下②（MAP38）にある非常用防災扉の前では、少年がうろうろしている。この少年に話しかけてから、マップを切り替えずに、その場でしばらく待ってみよう。すると、少年は扉を開けようとするが、イタズラをすばやく察知して駆けつけてきた女性SeeDに怒られてしまうのだ。



9

イベント編（バラムガーデン〜バラム）

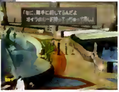
SECRET111

18 走る少年のカードは SeeDを目指す少女の手に

バラムガーデン内紛イベント時の訓練施設では、女性SeeDと年少クラスの少年少女がマスター派に襲われている。ここで助けに入らずにシナリオを進めた場合、MD層クリア後にバラムガーデンへもどってきたときに、1Fホールを走りまわっていた少年の姿が見えなくなってしまう。図書室前のSeeDを目指す少女に話しかけると、少年がいなくなったことと、彼のカードを拾ったということを教えてもらえる。そして、この少女とカードゲームをして勝てば、走る少年がもどってくるイベントを見られるのだ。なお、このあとは、ふたたび少年とカードゲームができるようになるものの、少年がレアカードを出す確率が、それまでの半分に下がってしまう。



◀ここで助けておかないと、走る少年が消えてしまうのだ。



▶勝手に殺さないでくれ……ということで、走る少年復活。

19 ガーデンを動かす男、ニーダ

SeeD認定式のときに、シドから「目立たなくてもがんばるんですよ」と励まされたSeeDがいる。その名はニーダ。バラムガーデン修復後は、文字どおり“ガーデンを動かす男”となる彼だが、それまではやっぱり影が薄い。

バラムガーデン内紛時に保健室前で話しかけると、スコールがニーダのことを忘れていたのがわかる（この会話をしていないと、ガーデン修復時にブリッジで同じやりとりが行なわれる）。かと思えば、ブリッジで外を向いているニーダに●ボタンでカードゲームを挑むと、見当ちがいの方向を指さして意気ごむ。目立たないわりには、わりとお茶目な一面を持っているニーダなのであった。



◀これ以前の出番は認定式のみ。影が薄いのも当然か。



▶カードゲームを挑むと、ガーデンの外を指さす……。

20 バラムガーデンで大人気？「ププルン」シリーズ

バラムガーデンの図書室へ行くときにゼルをパーティーに加えていると、「さよならププルン（→P.43）」という本がらみのイベント（以下の2種類）を見ることができる。

①SeeD認定式の翌日、初任務を受けたあとに図書室へ行き、三つ編みの図書委員と会話（シークレットNo.10の2のイベント）。するとゼルが、貸し出し中になっている「さよならププルン」がいつ返ってくるのか、図書委員にたずねる。

②バラム封鎖イベント後、パーティーにゼルを入れ、リノアをはずした状態で図書室へ行くと、本棚の前にリノアが立っている。彼女に話しかけると、図書室への要望として、ゼルが「ププルン」シリーズを入れてくれるように頼んでいることがわかる。

さて、ゼルがそんなに読みたがっている「さよならププルン」、いったい誰が借りっぱなしにしているのかというと…。ガーデンネットワークの「図書委員からのお知らせ」を読めば、雷神が犯人であることがわかるのだ。



◀ゼルに頼まれてドギマギする図書委員。ういういし

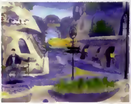


▶リノアに問われてドギマギするゼル。あやしい。

▼バラム

21 バラム市街でドリフト走行＆故障車による通行止め

SeeD実地試験でドールへ行く前に、ガーデン車両でバラム内を走るシーンがある。このとき、バラム市街2（MAP57）に画面が切り替わる直前の暗転中に方向キーを入れておくと、その方向を向いたまま車両が手前側に走ってくるのだ。また、ガーデン車両でバラム港に到着したあとは、街の外へ出ることはできない。出入口から出ようとすると、外から車が突っこんできて故障し、道をふさいでしまうからだ。



◀左を押していれば左向きでドリフト走行。ってさせられる。

22 ゼルのあとを継ぐ“チビ暴れん坊”伝説

ゼルは昔、バラムの街で暴れん坊と呼ばれていた。現在で、ゼルを兄貴と慕っているチビ暴れん坊が、街中でヤンチぶりを発揮している。そんなチビ暴れん坊も、ただイタズをするだけでなく、バラム封鎖イベントではスコールたち街の外へ脱出させるなど（→P.281）、なかなか役立つとこを見せてくれる。ここでは、それ以外のチビ暴れん坊関連イベントを、まとめて紹介していこう。ちなみに、チビ暴ん坊や母親が街のどこにいるかは、スコールたちがバラム入ったときにランダムで決められている。そのため、これのイベントを見るためには、彼らがイベント発生場所に出するまで、何度も街を出入りしなければならない。

ディン邸でのイタズラ自慢イベント……初任務を言い渡れてからバラム封鎖イベントがはじまるまでのあいだに、度も街を出入りして、チビ暴れん坊とその母親がディン邸いる状況を作る。するとチビ暴れん坊から、カエルを拾っ話を聞くことができ、玄関のカサ立てを調べれば、そのカルが見つかるのだ。このあと、いったん街を出てから同じとをくり返すと、2回目ならサイン（居間への入口横にあ絵に落書きしたこと）、3回目なら“すげー良いもの”の話がける。ちなみに3回目の話は、下のⒷのイベントのことだ。

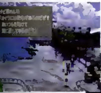


◀1回目はカエル。カサ立てを調べても姿は見えないが、鳴き声が聴こえる。

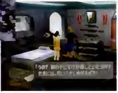


2回目はサイン。ゼルの大切絵にクレヨンで落書きをしてるのだ。

タルに隠れるイベント……SeeD実地試験後、バラム港①MAP67-A）の右下に置かれたタルの裏に、チビ暴れん坊がれているときがあるが、このときに話しかけると、彼は使感にかられて走り出す。その後（ゼルの部屋に入れるようなった以降）、ディン邸のゼルの部屋にあるベッドの枕元をべれば、チビ暴れん坊が隠したスピードアップを入手可能。



◀助けないと死んでしまうあいつらとは一体……？



枕元にはスピードアップが。りがたくもらっておこう。

23 ミニイベントが豊富なバラム すべて見ることができるか？

バラムでは、一定条件下でしか発生しないイベントが多数用意されている。おもなミニイベントを紹介しておこう。

- ●パーティーにゼルがいると、ディンお母さん、ベンチに座っている男、チビ暴れん坊などの対応が変わる。
- ●ホテル前にホテルマンの娘がいるときにランダムで、走ってきたチビ暴れん坊が女の子を突き飛ばして逃げていく。
- ●パーティーにキスティスがいると、バラム港①（MAP67-A）にいるガーデン生徒が「一緒に海でも見ねぇ？」とキスティスをナンパしてくる（炎の洞窟に行く前後のみ）。
- ●パーティーにゼルがいる状況で、レンタカー屋で車の整備をしている新弟子に話しかけると、ゼルの熱血けんすい伝説を聞くことができ、もうひとりのメンバーが感想をもらす。このイベントは、初任務でティンバーへ行く前か、バラムガーデンにミサイル発射を報告しに行くときのみ発生。
- ●バラム封鎖イベント中に、はじめてゼルの部屋に入ったとき、メンバーが思い思いの行動をする。アーヴァインは飾ってある銃をいじって暴発させ、キスティスはTボードからゼルの失敗談（勢いあまって女子トイレに……）を思い出して笑う。リノアは冷静沈着だったゼルの祖父の写真を見て、スコールも冷静すぎると指摘。セルフィは勝手にベッドに乗ったことを怒るゼルに反論、スコールに同意を求める。肯定すると「けっこうわかってるんじゃん！　それに比べてゼル君ってばぜんぜんダメ～」、否定すると「あたしだから迷惑って意味～？」、そのあとは写真参照。
- ●バラム封鎖イベント中、チビ暴れん坊が街の外のホテルマンに連絡できると（→P.281）、ホテルマンの娘と一緒に本を読んでいた男の子が、イベント後はチビ暴れん坊になる。
- ●バラム封鎖イベント後、パーティーにセルフィがいるときに、バラム港②（MAP68-A）にいる料理人に話しかけると、バッダムフィッシュを使ったケーキの話題になる。



▶女の子を突き飛ばすチビ暴れん坊。ゼルがパーティーにいれば特別なセリフが聞ける。



◀ゼルの熱血けんすい伝説を聞いたアーヴァインが、皮肉をこめたひとことを言い放つ。



▶ゼルの部屋で、セルフィの問いかけを否定すると、こう言われてしまう。ショック。

9 イベント編（バラム） SECRET111

24 バラムのなかでしか セルフィを加えられない

バラム封鎖イベント中、街に入るときや、ディン邸2Fのゼルの部屋にあるセーブポイントで行なうパーティー編成では、セルフィを含めた6人全員の入れ替えができる。ところが、バラムから外へ出ようとしたときに行なうパーティー編成では、セルフィをパーティーのメンバーに選ぶことができない。

25 指揮官を見つけた方法で 雷神のセリフが変わる

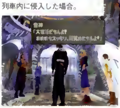
バラム封鎖イベントでは、街のどこかにいるガルバディア軍の指揮官を探さないといけない。発見方法は全部で3種類あるのだが（→P.281）、どの方法を使ったかによって、その後に連戦バトルをすることになる雷神のセリフが、微妙に変化するのだ。どう変わるのかは、下の写真を参照。



◀犬を追いかけて、指揮官を列車から追い出した場合。



▶倒れている兵士に話しかけて、列車内に侵入した場合。



◀指揮官が自分からホテル前にもどってきた場合。

26 ガルバディア兵が落とした おこづかいがドローで取れる

バラム封鎖イベント時に、バラム港②（MAP68-A）の桟橋でしゃがんでいるガルバディア兵に話しかけると、兵士はなけなしの1ギルを海に落としてしまう。そのままイベントをクリアし、バラムにもどってきてから、桟橋にあるドローポイントでケアルをドローしてみよう。すると、ドローした魔法と一緒にギルがついてくるのだ。なお、ドローポイントを調べたあとに「ドローしない」を選んでも、ギルは取れる。


◀入手額は1〜200ギルのランダム。街の外に出れば、ふたたび入手できるようになる。

27 サイファーのガンブレードも トリガーがオート処理に

スコールが使用する武器・ガンブレードは、対象を斬る瞬間に R1 ボタン（トリガー）を押すことで、与えるダメージ量を増やせる。スコールのステータス画面にある「連続剣オート処理」をONにすると、トリガーをオート処理にすることも可能だ（→P.66）。ドールでのSeeD実地試験でパーティーに加わるサイファーも、武器としてガンブレードを使うが、サイファーのステータス画面では「連続剣オート処理」が設定できない。しかし、スコールの「連続剣オート処理」をONにしていれば、サイファーのトリガーもオート処理になるのだ

28 ビッグス＋ウェッジの 両方からお宝をもらおう

ドール・電波塔でのビッグス（1回目）戦は、敵のHPがゼロになるか、バトル開始から一定時間が経過すると、ウェッジが援護にかけつける。このとき、ビッグスのHPをゼロにしていると、倒したと見なされてビッグスのHPが全回復してしまうが、バトル後にビッグスからお宝（落とすアイテム）を手に入れることが可能となる。ウェッジ参戦後は、ビッグスとウェッジのどちらか一方のHPをゼロにすれば、両者ともいなくなってエルヴィオレとのバトルに移行。このビッグス＋ウェッジ戦では、ビッグスがアイテムを再度落とすことはないので、ウェッジを倒せば、バトル終了時に両者のお宝を入手できるうえ、獲得APが通常よりも4増えるのだ

29 ホテル従業員の 言葉づかいがおかしい？

ドール・ホテルにいる新人の従業員は、会話中に選んだ選択肢によって言葉づかいが変化する。●ボタンでカードゲームを挑んだときも、変化後の言葉づかいで応じてくれるのだ。



30 両親に思いをはせて 思わず海に飛びこむ青年

ドール港（MAP125）に市街側から行くと、桟橋に男が登場。この男は2回話しかけると感きわまって海に飛びこんでしまうが、はい上がってきたときでもカードゲームに応じる強者だ。



31 画家の話し相手は母親のいない女の子

画家と孫の落書きイベント（→P.296）では、絵に落書きれて怒った画家のじいさんが、孫を残して家を出ていってまう。その状態で、絵に描かれた場所へ行き、犬に話しかればアイテムを手に入れることができるが、怒って出ていたじいさんは、いったいどこへ行ったのだろう？　じつは、eD実地試験のときに上陸した浜辺（MAP127）で、パブオーナーの娘と並んですわっているのだ。しかも、その女子からなぐさめられているという……。



◀3回落書きされるが、そのたびにここにいる。話の内容も毎回変わっているのだ

▼ティンバー

32 陸橋にいる男がポーションをくれる

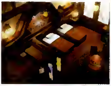
大統領による放送を阻止すべくTV局へ向かうイベントが生してからは、ローカル線の陸橋（MAP101）に男性が出することがある。この男、リノアのファンのようで、パーィーにリノアがいるときに話しかけると、プレゼントとしポーションをくれるのだ。それに加えて、TV局でのイベトが終了してからは、パーティーにリノアがいなくても、スティスさえいれば、やはりポーションをくれる。なお、ったくの余談だが、陸橋の下のローカル線は、最大4本が時に走ることがある。



◀TV放送でキスティスを見て、ファンになったらしい。かなりのミーハーとみた。

33 ホテルのベッドがベンチに

ティンバー・ホテルに泊ったとき、部屋に設置さとベッドのうち、画面手にあるベッドが、50%の率でベンチになっているとがある。ホテルなのにンチで寝るとは……。



34 街頭TVに映っている意味不明の文字の意味は？

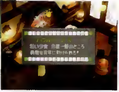
街頭TV（MAP117）に映し出されている文字は、大文字と小文字を整えると、意味のある英文になる。電波障害の原因であるノイズが、文字となって現れているのだ。そのため、ノイズの発生元が取りのぞかれた「月の涙」以降は、TVに文字が表示されなくなり、画面は単なる砂嵐になる。

35 スコールお手柄、女の子を救出

ガルバディアガーデンで魔女暗殺指令を受けた以降だと、ドール方面行きのホーム（MAP121）でイベントが発生する。男の子と一緒に遊んでいた女の子が線路で転んでしまい、列車にひかれそうになるのだ。女の子を助けると、画面が真っ白になり、気がつけばティンバー・ホテルの一室。そこに、ニュース記事を載せた列車の模型が走ってくる。なお、これ以降、陸橋の上で列車を見ているのは、男の子だけに。



◀女の子が転んだら話しかけよう。時間の制限はない。



▶ホテルの部屋で気がつく。模型を調べればニュースが。

36 ジャーナリスト志望の男を励ましておくと……

学園東駅行き最終列車の出発後からDISC 1終了までのあいだ、ティンバー・マニアックス社前に、ジャーナリストになる夢をあきらめかけている男が現れる。この男との会話中に出現する選択肢で、一度でも「そんなことない」を選んでおくと、DISC 2に入ってから話しかけたときには、歌って踊れるハイパ～なジャーナリストになっており、励ましてくれたお礼としてペットの名札をくれるのだ。ちなみに、「そんなことない」を選んでいなかった場合は、「ジャーナリストになれないうえに彼女ともケンカばかり」という告白が聞けるだけで、アイテムをもらうことはできない。

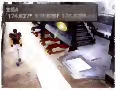


◀何度も話しかけて、「そんなことない」「そうかもしれない」の両方を選んでいても問題ない。

9
SECRET111
イベント編（ドール～ティンバー）

37 ガルバディアガーデンの熱血腕立て伝説

ガルバディアガーデン1Fの廊下には、腕立て伏せをしている生徒たちがいる。そのうちの一番奥の生徒は腕立て伏せした回数をカウントしており、放っておくと、超人的な回数腕立て伏せをさせることができるのだ。ただし、話しかけたときに回数を忘れてしまうこともあるので注意。



◀なんと10万回の大台に突入。すぐにでもSeeDにスカウトしたい腕力の持ち主？

38 アーヴァインがパーティー編成に口を出す

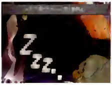
デリングシティへ出発するときに、アーヴァインが勝手にパーティー編成をする場面があるが、このときの選択肢の選びかたやチームわけによって、以下の3種類の展開が見られる。
Ⓐ「まあ、いいか」を選ぶと、スコールのひとことで怒り出したリノアとセルフィがアーヴァインと仲良く出発する。
Ⓑ「……気に入らないな」を選んだあとのパーティー編成で、アーヴァインが決めたのと同じチームわけにするか、アーヴァインとスコールを同じチームにすると、アーヴァインが「わかってらっしゃる」と言う。
Ⓒ同じくパーティー編成でⒷ以外のチームわけにすると、アーヴァインが「いじわる班長」と文句を言う。さらに、このときアーヴァインとゼルが同じチームだと、ゼルがはりきる。



◀両手に花状態のアーヴァインが先に出発。キスティスは残されたスコールと腕を組む。

39 サイファーよ、安らかに眠れ

大講堂でのサイファー（3回目）＋イデア（2回目）戦で、サイファーを睡眠状態のまま倒すと、つづいてイデアとのバトルになったときに、サイファーが写真のような状態になるのだ。

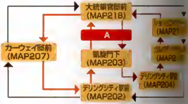


40 短時間で1日が過ぎていく

デリングシティの周辺のみ、つねに夜の状態になっている。そのため、飛空艇で付近を旋回すると、昼→夜→昼→夜→…と、短時間で1日が経過しているかのように感じられる

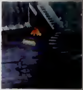
41 いくら待っていてもバスが通行しない？

デリングシティ内のバスは、下の路線図のように、3つの系統がそれぞれのルートを巡回している。ところが、Aに位置している中央通り②（MAP219）では、いくら待っても
もバスがこない。乗車しているときは通るのに……



42 ゼルから離れてしまったムンバがワープする

ゼルにムンバが同行している状況で、ムンバが障害物につかえているときにゼルが移動すると、両者の距離が離れる。が、数秒後にムンバがジャンプして、ゼルに追いついてくるのだ。



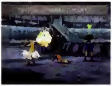
43 有料カードゲームでもらえる賞品リスト

D地区収容所には、有料のカードゲームで勝つとアイテムをくれる人がいる。そのカードゲームで入手できるアイテムをリストにまとめてみた。フロア11のHPアップとフロア5のラックアップは、各1個ずつしかもらえない限定品だ

フロア	対戦料	賞品アイテム
11	200ギル	[illegible]
10	300ギル	なし [illegible]
5	500ギル	ポーション、目薬、万能薬 [illegible]

44 ウェッジやビッグスは混乱すると専用のセリフが

D地区収容所で戦うビッグスかウェッジを混乱状態にすると、おもしろい反応が見られる。混乱状態のビッグスがウェッジを攻撃すると、ウェッジは「イジメだぁ」と泣き言をもらす。逆に、混乱状態のウェッジがビッグスを攻撃すると、ビッグスが反撃し、その攻撃でウェッジの混乱状態が解除される。なお、リフレクで魔法が反射されたときも反応は同じ。



45 反応しないムンバと会話をする方法

拷問室でスコールを救出するときに、ムンバが近道を作ってくれる場合がある(→P.273)。その後、再度拷問室へ行くとムンバが1匹だけ残っていることがあるが、通常は話しかけても何の反応もない。ところがスコール救出時に、フロア10~12に近道を作ってくれるムンバには話しかけないでシナリオを進めると、2回目に拷問室へ行ったとき、残っていたムンバが「チカミチ、ツクルルルル」と言って近道を作ってくれるのだ(下のフロアにはもどれないので、意味はないが)。



◀この時点で近道を作っても無意味なので、スコール救出時に話しかけておこう。

▼ガルバディア軍ミサイル基地

46 パーティー編成によってセリフを言うメンバーが変化

ミサイル基地内では、パーティーのメンバーの組み合わせにより、基地侵入直後やBGH251F2（1回目）戦後などでキャラクターのセリフが変化するようになっている。これ以降、F.H.のイベントが終了するまでは、同じようにセリフの変わる場面が多い。D地区収容所から脱出した直後の砂漠で行なうパーティー編成で、さまざまな組み合わせを試してみよう。



◀リノアやキスティスにはセリフが2種類あり、パーティーのメンバー構成によってどちらのセリフを言うかが決まる。

47 基地に入る方法で検問の対応が変わる

ガルバディア軍の軍用車以外でミサイル基地に行くと、状況によって警備員の反応が変わってくる。まず、先頭がスコールのときに徒歩で入った場合、「関係者以外は立ち入り禁止だ！」と追い返される。デリングシティやドールで借りたレンタカーに乗って入った場合は、「ここは観光地じゃないぞ！」と言われて追い返される。そして、先頭がセルフィのときに徒歩で入る（基地手前で軍用車を降りる）と……。



◀かなり失礼な言葉。でも逆に言えば、子どもじゃなかったら入れてくれるのか？

48 警備兵の反応は直前の選択肢で変化する

ミサイル基地に入ってすぐ、警備兵の前を通る場面があるが、直前に出る選択肢で何を選んだかによって警備兵の反応が変化する。「いつもどおりでエエやん」だと走るなと怒られ、「しずかに歩いた方がエエかな…」だと行儀正しいとほめられ、「バレへんようにコソコソ行こかな…」だと歩きかたを注意される。なお、「いつもどおり」を選んだ場合でも、歩いていけばほめられるが、選択肢が出現する直前に走っていると、そのあとに歩いたとしても怒られてしまう。



49 コントロールパネルに隠しコマンドがあった!!

ミサイルの命中誤差を上げるために操作するコントロールパネルには、隠しコマンドが用意されている。「装備確認」を選択し、Ⓛ+Ⓡボタンを押しながら、方向キーの⬆を押すとガルバディア軍上級兵、⬇を押すとガルバディア軍一般兵の、一心不乱に踊っている姿が表示されるのだ。



◀踊っている兵士を見て、パーティーのメンバーも冷ややかな反応を示す。

50 釣りじいさんの昔話を最後まで聞くと……

F.H.・クレーン（MAP320）には、釣りを楽しんでいる釣りじいさんがいる。また、ジャンク屋の前（MAP332）にいる釣り子供は、釣りじいさんの弟子だ。BGH251F2（2回目）を倒してからバラムガーデン・校庭でセルフィに話しかけるまでのあいだに、釣り子供のイベントをすべて見て、釣りじいさんに話しかけてみよう。すると、じいさんがF.H.設立時の昔話を語りはじめるのだ。このイベントを途中で終了させずに最後まで進めると、ラストエリクサーを入手することができる。ちなみに、釣り子供のイベントは4段階目まであり、BGH251F2（2回目）とのバトル前だと3段階目まで、バトル後だと最後の4段階目まで体験することが可能だ。



◀釣り子供のイベントでは、彼と店のじいさんとの戦いがくり広げられる。



▶釣りじいさんの昔話は、前半がホテルの客室、後半がジャンク屋前で語られる。

51 ガルバディア将校を成敗する

BGH251F2（2回目）戦直後、パーティーがスコールとアーヴァインだけのときに作業場（MAP336）へ行くと、ガルバディア将校との小競り合いが起こる。これを解決すれば（外へ出てから作業場にもどるだけでOK）、作業場のおっさんからメガフェニックスがもらえるのだ。その後の楽器選択時にも、アーヴァインが単独で作業場へ行くと同じようなイベントが発生（最初のイベントを解決していなくても起こる）。今度は、解決後にフェニックスの尾がもらえ、倒れている将校からは速射弾×5、徹甲弾×5、波動弾×5が入手できる。



◀最初のイベントでは、スコールたちが外へ出ているスキに将校は窓から逃げてしまう。



▶2回目は、おっさんが将校を倒す（シュミ族の村にいるツクリテと最後まで会話をしてから、アーヴァインを連れて作業場にもどると、真相がわかる）

52 行方不明だった店のおばさんの息子が登場

BGH251F2（2回目）とのバトル後、F.H.駅前広場（MAP335）でリノアやドープ駅長と会話してからマップを切り替え、ふたたび広場にもどってくると、若い男が現れる。彼はバラムガーデン・食堂にいる店のおばさんの息子で、何度か会話をすれば（選択肢が出た場合は、どれを選んでもOK）以降バラムガーデン・食堂で手伝いをするようになるのだ。ただし、そのためには、これ以前に店のおばさんの話を最後まで聞いておく必要がある。話を最後まで聞いていないと、広場で会話をするだけで終わってしまう。



◀前段階として、会話を最後まで聞いておく必要がある。長が根気よくつき合おう



▶バラムガーデンへ向かう息子。これ以降、食堂のカウンター奥で会話ができる。

53 アーヴァインも“バトル野郎”

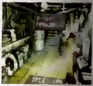
F.H.での楽器選択時、アーヴァインが単独で行動できるときには、工場2（MAP321）にいる「見た事ある男3」と“バトル野郎”の話ができる。その後（コンサートイベント以降）、パーティーにアーヴァインがいるときに「見た事ある男3」に話しかけると、アーヴァインの話に心を動かされて「何かやってみる」と言うようになるのだ。



◀アーヴァインがスコールのことをどう思っているかが少しだけ語られる。

54 TVを見たアーヴァインが大ボケをかます

アーヴァインの単独行動中に、F.H.・ホテル1FにあるTVで、銃を持ったコート姿のあやしい男が出没しているというニュースが見られる。が、どうやら本人は気づいていないようで……。



▼トラビアガーデン

55 アーヴァインのシュートが決まる条件

トラビアガーデンでの回想イベント中に、アーヴァインがバスケットボールをシュートするシーンがある。このシュートの結果は、それまでのバトルでの勝利回数によって変わってくるのだ。バトルでの勝利回数が200回未満ならば、シュートは失敗。200〜249回ならば成功。そして250回以上だった場合は、ボールがリング上を回転してシュートが成功する。



56 セルフィの個人データを見るためには……？

パーティーにセルフィがいない状態で、教室2（MAP382）にある操作パネルを調べると、セルフィの個人データ画面が表示されることがある。その表示確率を上げるためには、教室1にいる女の子の質問に「きっと好き」と答える、正門3で少女に募金する、月刊武器8月号を入手する――この3点をクリアすればOK。ただし、データ画面が表示されると、セルフィが走ってきて消してしまうため、内容を読むことはできない。



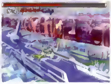
57 セルフィの性格がうかがえる各種イベントを見てみよう

はじめてトラビアガーデンにきたとき、正門3、墓地、ガレージ（MAP378〜380）の3ヵ所で、セルフィ関連の特別なイベントが発生する。また、パーティーにセルフィがいると、正門3でセルフィの友だちとの会話がケーキの話になる。

▼エスタ

58 ゼルが先頭のときはリフターのパイプが通れる

ゼルチームのとき（ルナティックパンドラ通過中）は、リフターが通っていたパイプ内を通行可能。先頭がスコールだと、せまい場所でのバトルは不利という理由で通らないのだが……。



59 ショッピングモールでアイテムのプレゼント

エスタのショッピングモールは、利用したい店をメニューで選択する方式になっているが、店を選んだときに128分の27（約21.1%）の確率で、下表のようなアイテムをもらえることがある。Cheryl's Storeでもらえるロゼッタ石だけは、もらえる確率が128分の6（約4.7%）になっているが、ルナティックパンドラ通過イベント中にかぎり、確率が100%に上昇。なお、すべてのアイテムは一度ずつしかもらうことができないので注意しよう。ちなみに、店を選ぶメニューでは、方向キーを⬆や⬇に入れてもカーソルは左右にしか動かないが、↖に入れるとカーソルが上に、↘に入れるとカーソルが下に移動する。

店名	位置	1個目のアイテム	2個目のアイテム
Cloud's Shop	上段右	ハイポーション	エクスポーション
Johnny's Shop	中段左	ハイポーション	メガポーション
Karen's Store	下段左	ハイポーション	メガフェニックス
Cheryl's Store	下段右	ロゼッタ石	――

60 逃げてしまったリッキーをつかまえてあげると……？

エスタ市街1（MAP437）には、ペットのリッキーが逃げてしまって悲しんでいる飼い主がいる。周囲で走りまわっている犬がリッキーなので、うまく犬に近づいて●ボタンを押してみよう。すると、おとなしくなったリッキーが、飼い主のもとへもどっていくのだ。そこで飼い主に話しかけてみると……「ありがとう」とお礼を言われるだけ。



◀動きが速いので、犬をつかまえるのは意外とむずかしい。

61 本当に交代してしまう衛兵

エアステーション前（MAP439-A）には、退屈なので誰かに交代してもらいたいと考えている衛兵が立っている。この衛兵に4回連続で話しかけてからシナリオを進めると、ゼルチームのときに、衛兵がターミネーターに交代しているのだ。しかも、カードゲームで使用するカードのレベルが衛兵と比較して非常に高く、思考も強力になっている。



アルティミシア城

62 シャンデリアで落ちるとき ゼルだけ転んでしまう

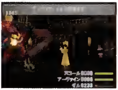
アルティミシア城・大広間2Fでシャンデリアに乗ったとき、別パーティーが階下にあるレバーを押さえていないと、シャンデリアが落ちてしまう。シャンデリアで1Fに落ちてきたとき、ゼル以外のメンバーはうまく飛び降りて着地するのに、ゼルだけはバランスをくずして地面に倒れこんでしまうのだ。



◀ハデに転んでしまうゼル。ただし、ダメージを受けるなどのペナルティはない。

63 スフィンクス戦で エリクサーをかせごう

封印を守っているしもべとのバトルでは、逃げることが可能だが、それを利用して、エリクサーをかせぐことができる。具体的には、スフィンクスから「ぶんどる」でエリクサーを盗んだあと、逃げるだけ。これをひたすらくり返せば、無限にエリクサーを手に入れることができるのだ。



◀ほかのしもべからも逃げられるが、アイテムを盗めるのはスフィンクスのみ。

64 ウルフラマイターは あせっている!!

ウルフラマイターに対して召喚魔法で攻撃すると、ウルフラマイターから「ソノG.F.デハ召喚スルダケムダ！」と言われてしまう。しかし、ディアボロスを召喚したときだけは、ちがったコメントをするのだ。ちなみに、ウルフラマイターは体力0状態になると、一切のコメントをしなくなる。



◀明らかにあせっている。グラビデを使ったときにも「苦手ダ!!」と言う。

65 オメガウェポンを倒して「オメガのあかし」を入手

アルティミシア城に潜んでいるオメガウェポンは、強烈な攻撃をくり出してくるため、倒すのは困難をきわめる（→P.302）。しかし、オメガウェポンとのバトルに勝利すると、その見返りとして、チュートリアルのヘルプに「オメガのあかし」という新しい項目が追加されるのだ。気になる内容は……それは自分の目で確かめてほしい。ちなみに、『FFⅥ』にも同じ意味を持つアイテムが登場している（→P.352）



◀オメガウェポンを倒すことができたプレイヤーのみが見られる項目だ。

その他のエリア

66 名もなき王の墓で 時間短縮をはかる

名もなき王の墓へ出席番号を調べに行くイベントで、画面上に表示されるプレイ時間を以下の手順で短縮できる
①列車でデリングシティに着いたら、街の外に出てセーブ。
②そのまま名もなき王の墓へ向かい、落ちている剣を調べ出席番号を確認してからリセット。
③セーブしたデータで再開したら、デリングシティへもどって大佐邸警備兵から課題を受ける。そのあとすぐにもう一度話しかけて、確認した出席番号を答えれば、課題クリア

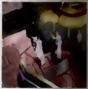
この方法だと、デリングシティと名もなき王の墓を往復するぶん、プレイ時間を短縮することが可能だ



◀出席番号は、デリング……着時にランダムで決まる……利用した時間短縮……

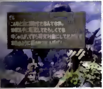
67 暴走リノアが分身する？

ルナサイドベース・通路②（MAP478）で発生する、リノアが残像を残しながら移動するイベント中に、リノアと残像のあいだへ割りこむと、残像を引き離すことができる。



68 ゼルは本当に物知りだった

SeeD初任務を受けてティンバーへ向かう列車のなかで、会話中に出現する選択肢を選んだ結果によっては、ゼルがティンバーについての説明をしてくれることがある。また、はじめて海洋探査人工島に降り立ったときにも、パーティーにゼルがいると、この人工島がどんなものなのかを説明してくれるのだ。自分から"物知りゼル"と名乗る彼だが、これらの話を聞くかぎり、本当に物知りなのかも……。



◀ティンバーはともかく、海洋探査人工島について、これほどくわしく知っているとは。

69 リノアファン必見 ふたつの特別リアクション

下記の状況のときにリノアがパーティーに入っていると、特別な反応を示してくれる。

Ⓐはじめてデリングシティ・大佐邸に入るとき、入口前でスコールに「あのね……。わたしが持ってる契約書って、まだイキ？」と言い、新しいお願いをしてくる。

Ⓑ飛空艇でルナティックパンドラに突入した直後、駆けつけてきた風神・雷神に対してスコールが言う「リノアは渡さない！」という言葉に喜ぶ。



◀キスティスたちが大佐邸に閉じこめられるイベントの伏線になっているのだ。



▶スコールの言葉に、全身で喜びを表すリノア。一瞬なので見のがさないように。

70 飛空艇のパイロットが誰になるかの法則

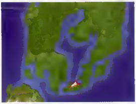
ワールドマップ上を飛空艇ラグナロクで飛行しているときに●ボタンを押すと、画面がコクピットに切り替わるが、このときに飛空艇を操縦しているパイロットは、パーティーに加わっていないメンバーのうちの誰かになる。優先順位が一番高いのはセルフィで、彼女がパーティーに入っている場合はゼル、ふたりともパーティーに入っている場合はキスティス。ちなみに、行き先が決まったことを告げるのは、かならずアーヴァインになる。

71 ドローポイントと強敵のメッカ 天国&地獄に一番近い島

エスタ・天国に一番近い島と、ガルバディア・地獄に一番近い島には多数のドローポイントがあり、アルテマやオーラといった貴重な魔法を集めることができる（→P.104）。ただし、このふたつの島でエンカウントするモンスターは、かならずLV100。しかも、天国に一番近い島ではトライフェイスやモルボルなど、地獄に一番近い島ではアルケオダイノス、ルブルムドラゴン、モルボル、メルトドラゴンなどの強敵ばかりが出現するので、探索するときは十分注意しよう。

72 アバンダン平原の半島に 脱出ポッド回収現場が

「月の涙」が起きた以降は、ルナサイドベースから発射された脱出ポッドが墜落した現場に行ける。その場所は、エスタの南部、アバンダン平原にある半島の先（地図参照）。ここには、ルナサイドベースで会ったピエットと医療クルーがいて（DISC 3のあいだのみ）、彼らとカードゲームをすることができる。さらにDISC 4になると、この場所にカードクイーンが登場。これは、レアカードを集めきっていないプレイヤーのための救済措置なのだ（→P.183）。



◀回収現場はこの位置。何もない場所だが、行けば画面が切り替わる。

73 DISC 2のうちから サボテンダーでAPかせぎ

1体につき20のAPがもらえるサボテンダーとは、サボテンダーアイランドでエンカウントできる。ただし、そこへ行くには飛空艇が必要なので、通常はDISC 3にならなければサボテンダーと戦うことができない。ところが、サボテンダーアイランドの対岸にあるカシュクバール砂漠でも、サボテンダーとエンカウントすることがあるため、ガーデン修復後ならば、サボテンダーを倒してのAPかせぎが可能なのだ。



◀カシュクバール砂漠の東端にある、メニュー画面でサボテンダーアイランドと表示される場所では、サボテンダーしか出現しない。

9

SECRET111 イベント編（ワールドマップ〜ラグナ編）

74 街を包んでいる光を通り抜けられる……？

DISC 4になると、ワールドマップ上の街は、通行不能な青い光に包まれるため、なかへ入ることができない。ところが、エスタ・エアステーションを包んでいる光は、飛空艇の着陸地点だけにしか張られていないため、徒歩ならば光の下を通過することができるのだ。ただし、通り抜けたからといって、エスタ市街に入れるわけではないので、あしからず。



ラグナ編

75 ラグナ編に入った瞬間に魔法のランプを使わないこと

スコール編からラグナ編に切り替わった瞬間に魔法のランプを使用すると、G.F.や魔法がジャンクションされていない状態でディアボロスとのバトルになってしまうことがある。本来なら自動でG.F.などのジャンクションが受け継がれる状況であってもこの現象は起こるので、気をつけておこう。



76 ラグナ編で魔法を捨てようとすると……

ラグナ編で、ラグナ、キロス、ウォードが所持している魔法を捨てようとすると、スコール編のどのキャラクターから受け渡された魔法なのかを確認することができる。



77 強化アイテムの効果もラグナ編に受け継がれる

強化アイテムによる基本能力値の上昇量は、レベルや魔法などと同じようにラグナ編へ受け継がれる。たとえば、HPアップでスコールのHP基本値を10上げてからラグナ編に入ると、スコールの魔法を受け継ぐラグナのHP基本値も10上がっているのだ。逆に、ラグナ編で強化アイテムを使うと、ラグナ編のキャラクターに対応するスコール編のキャラクターの能力値が上がり（それを示すメッセージが表示される）、その影響を受けてラグナ編のキャラクターも強化される。

78 デリングシティ・ホテルから外に出ると大渋滞

ラグナ編・デリングシティで、ホテルに入ったあとのまま地下のバーへ行かず、いったんホテルの外へ出てみよう。すると、目の前の車道で大渋滞が発生しているのだ。そういえば、デリングシティに到着したときに、ラグナは運転してきた軍用車を道路の真ん中に駐車していたような……。



79 ガケの端の連続バトルでラグナがひとこと

ラグナ編・セントラ発掘現場のラストでは、ガケの上[illegible]スタ兵との連続バトルが発生する。バトルは最大5回つづけ[illegible]行なわれるが、1回終わるごとにラグナが独りごとをも[illegible]そのセリフは以下の5種類（ランダムで選ばれる）。

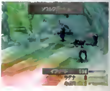
「背中がかいぃぜぇ〜〜！」
「腹が減ってきたぜ〜〜！」
「トイレ行きてぇ〜〜！」
「足の裏かきてぇ〜〜！」
「鼻の頭がムズムズする〜！」



80 ソウルクラッシュにまつわるいくつかの特殊例

ラグナ編・セントラ発掘現場の最後のバトルでは、エ[illegible]兵（ターミネーター）が「相手の残りHP−1」のダメー[illegible]与える『ソウルクラッシュ』をキロスとウォードに使[illegible]る。このときに特殊な状況だった場合、その後の展開が変[illegible]するかどうかを調べてみた。

まず、キロスとウォードがG.F.を召喚しようとしている[illegible]合。『ソウルクラッシュ』のダメージはG.F.が受ける[illegible]ふたりのHPは1にならないが、バトル後はふたりとも[illegible]になり、展開は変化しない。つづいて、キロスとウ[illegible]戦闘不能状態だった場合。このときは、「ソウルク[illegible]が使われないだけで、バトル後の展開は変わらない[illegible]ラグナだけが戦闘不能状態だった場合。これも展開は[illegible]が、HPがゼロのラグナが、HPが1のキロスとウォードを[illegible]すという奇妙な構図になってしまうのだ。



◀結論として どん[illegible]しても、その後の[illegible]ないのだ。

81 オカルトファン緊急特集号 UFO？＆コヨコヨの謎を追え！

世界各地で目撃され、オカルトファンⅣでも特集が組まれた未確認飛行物体。その謎のすべてを、イベントの進行順に合わせて解明していこう。なお、条件さえ満たしていれば、アビリティ『エンカウントなし』をセットしていても、以下で説明するエンカウントが起こるようになっている。

世界の4ヵ所でUFO？を目撃する

右に掲載したのが、UFO？を目撃できるポイントを記したワールドマップと出現場所リストだ。まず、世界に4ヵ所ある「UFO？目撃ポイント」へ行き、UFO？とエンカウントしなければならない。どのような順番で遭遇してもかまわないが、この4ヵ所では目撃するだけで、攻撃などの対象にする（ターゲットにする）ことはできないので注意。なお、飛行していくUFO？は、Ⓐでは乳牛（キャトルミューティレーション用）、Ⓑではモアイ像、Ⓒではピラミッド、Ⓓでは地上絵を移送している。



◀各エリアの特定の地形に行かなければ、UFO?と遭遇することはできない。

不時着しているUFO？を破壊する

全4ヵ所でUFO？を目撃したあとに、エスタ・グランディディエリの森にある高台（チョコボの聖域の北）に行けば、不時着しているUFO？（→P.250）とエンカウントできる。バトル中、相手は何もしてこないので、一方的に攻撃を行なうことが可能。UFO？は、HPがゼロになると爆発し、その勢いで西のほうへ飛んでいってしまう。ちなみに、バトル後にはお宝としてエイジスの守りが入手できる。



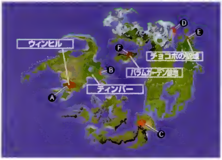
◀高台でUFO？と遭遇する。高台の上にある森林ではエンカウントできないので注意。

困っているコヨコヨに出会う

UFO？とのバトル後、かつてバラムガーデンがあった周辺へ行くと、異星人・コヨコヨ（→P.250）とエンカウントすることができる。コヨコヨは、何者か（もちろんスコールたちのこと）によって破壊されたUFOを修理するために、5個のエリクサーを求めている。コヨコヨに攻撃を加えて倒すことも可能だが、ここは異星人助けだと思ってエリクサーを与えたほうがいいだろう。計5個のエリクサーをコヨコヨに使うと、お礼として世界に1枚しかないコヨコヨのカードを残して去っていく。コヨコヨのカードは、アビリティ『カード変化』を利用すれば、食欲魔神のナベ（G.F.に『たべる』を修得させる）に変えることが可能だ。なお、コヨコヨとは1回しかエンカウントできないため、バトルから逃げると二度と会えない。

UFO？マップ

UFO? MAP



■UFO？＆コヨコヨ出現場所

出現モンスター	出現場所
UFO？（目撃のみ）	Ⓐウィンヒル周辺の平原
	Ⓑティンバー・マンデービーチの砂浜
	Ⓒエスタ・カシュクバール砂漠北西部の砂地
	Ⓓトラビア・ヒアデス半島付近の小島
UFO？	Ⓔチョコボの聖域北の高台（森林は不可）
コヨコヨ	Ⓕバラムガーデン跡地周辺



◀エリクサーを5個手に入れたコヨコヨは、大喜びしたあとにお礼を言う。

9
バトル編
SECRET111

82 倒しかたで獲得APが変化するボスがいる

一部のボス敵とのバトルでは、特定の条件を満たすと敵の残りHPがゼロでなくてもバトルが終了することがある。しかし、そういったバトルでも、戦いかたしだいでは敵のHPをゼロにすることが可能なうえ、通常ならば手に入らないAPやお宝を入手できるのだ。以下に具体例をあげてみよう。

●X-ATM092戦【ドール】……敵は残りHPが最大値の80%以下になると、その場にくずれて自己修復モードになる(A)。かまわずダメージを与えつづけ、自己修復モードが終了する前にHPをゼロにすると、直後に敵のHPが全回復(B)。その後もバトルは続行するが、もう一度自己修復モードにしてから逃げれば、APが50もらえるのだ。ちなみに、2回目以降のバトルでは、1回のバトルでA、Bを合計5回行なってから、あらためて敵のHPをゼロにすると、X-ATM092の自己修復機能を作動させないまま倒すことができ、その後の展開が通常とは変化する(→P.263)。このときには、AP50に加えて、フォースの腕輪×1、ヒュプノクラウン×1、パワーリスト×1、オリハルコン×1のいずれかを入手可能。



◀属性攻撃にサンダー系の魔法をジャンクションすれば、比較的ラクに倒せる。

●セクレト(1回目)戦【名もなき王の墓・台座の部屋】……敵は残りHPが最大値の50%以下になると逃げ出してしまう。しかし、残りHPが50%より多いときに、ダメージの大きな攻撃でHPを一気にゼロまで減らせば、バトル後にAP20とGハイポーション×8を獲得。その後の展開は通常時と同じ。



◀HPをゼロにするのは困難。次項で紹介する"超究武神破拳"を使うといいだろう。

●BGH251F2(1回目)戦【ミサイル基地】……敵は残りHPが最大値の20%以下になるとコントロール不能になり、直後にコマンド兵たちとのバトルに移行する。しかし、残りHPが20%より多い状態から一撃でHPをゼロにすれば、バトル後にAPを20獲得、さらに牙式連発銃×8かミサイル×8が手に入る。



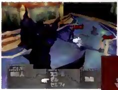
◀F.H.で戦うときに落とすアイテムを、ミサイル基地でも落としてくれるのだ。

83 これが最強の攻撃!? ゼルの"超究武神破拳"

ゼルの特殊技は、時間内に専用の技を連続でくり出す「デュエル」(→P.68)。「デュエル」中は、くり出した技によって、つぎに使用できる技が決まるのだが、「ラッシュパンチ」(コマンドは◎◎)と「ヘッドショック」(コマンドは➡⬅)は、交互に使用することができる。しかも、どちらもコマンドが短く、簡単に出すことが可能だ。

以上の特徴を活かしたのが、"超究武神破拳"というテクニック(本書が命名)。「デュエル」がはじまったら、「ラッシュパンチ」と「ヘッドショック」のうち表示されているほうを入力。以降は交互にコマンドを入れていく。これだけで短時間のうちに大ダメージを与えることができるのだ。当然、コマンドの入力は可能なかぎり早くすること(慣れれば0.1秒に1回のペースで入力できるようになる)。ちなみに、デュアルショック使用時に「ヘッドショック」を入力する場合は、右手で左スティックを➡に、左手で方向キーを⬅に入れるようにすると、大幅に時間を短縮できる。

"超究武神破拳"を主戦力として戦っていく場合は、ゼルの力と早さの値を上げ、さらにアビリティ「さきがけ」をセットしておくといい。特殊技コマンドを出しやすくしたいのであれば、わざと残りHPを減らしておくか、バトル開始直後にゼルをオーラ状態にするのが有効だ。



◀長期戦になりそうな場合は、ゼルのHPが32%以下→P.64で無敵状態にするのも手



▶"超究武神破拳"中。これを使いこなせれば、ラストボスもこわくはない。

84 戦闘不能状態から自動で蘇生する場合がある

状況によっては、戦闘不能状態になっているキャラクターが、自動的に蘇生する場合がある。炎の洞窟での課題をクリアしてバラムガーデンへもどったときに、戦闘不能状態だったスコールがHP1で蘇生する、というのがその一例。パーティーのメンバーが強制的に変化するときに、こういった現象が起こるのだ。また、ルナティックパンドラでのサイファー(4回目)戦のように、スコールが直前まで戦闘不能状態でも、バトルに入ると蘇生&HP全回復、というパターンもある。



85 ライブラ画面で対象を自在に動かそう

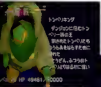
トル中にライブラを使うと、対象の能力値や解説文に加えて、ポリゴンモデルのアップを見ることができる。ポリゴンモデルは、以下のような操作で自由に動かすことが可能だ。通常、これらの操作ができるのはライブラをはじめてかけたときだけだが、コンフィグのライブラの項目で「最初だけ」ではなく「いつも」を選んでおけば、毎回、同様の操作ができるようになる。

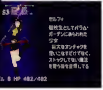
- 方向キー……⬅➡で横回転、⬆⬇で縦回転
- R1またはR1ボタンを押しながら方向キー……⬅➡で左右移動、⬆で拡大、⬇で縮小
- L2またはR2ボタンを押しながら方向キー……⬅➡で左右移動、⬆⬇で上下移動
- L1+R1ボタン……もとの位置にもどす
- しばらく操作しない……もとの位置にもどる

また、ライブラは味方にかけることもできる。このときは、上記の操作に加えて、「L2+R2ボタンを押せば逃げるときのモーションを見られる」という機能が追加（ただし、自分自身をライブラした場合は、その機能が使えない）。

余談だが、味方にライブラをかけたときにも、モンスターと同じような解説文が表示される。そのなかから、いくつかをピックアップして紹介しよう。

- スコール「ガンブレードという特殊な剣を使う戦士。必殺技としてガンブレードを使っての連続剣を使う。ちょっと無口で、冷めた性格である」
- キスティス「ふだんはムチを使うが、イザとなると、覚えているモンスターの技を使うことができる戦士。ちょっと恐いイメージがあるが、学園内にはファンクラブもある」
- ゼル「ガーデンの学食で売られているパンをこよなく愛する男。だが、ピンチになると格闘技を使って、一気に敵を倒すだけの実力を持つ」
- ラグナ「義理人情にあつく、元気いっぱいの男。愛用の武器はマシンガンで、パーティがピンチになると味方を助けるために、乱射して敵を攻撃する」
- キロス「両手に、カタールと呼ばれる、するどい刃先の剣をつけている男。このような特殊な武器を使いこなすだけに、戦闘も、自分なりのスタイルで押し通している」


◀移動・回転・拡大・縮小が可能。気になっていた部分を観察してみるのもいい。


味方のなかで、セルフィだけ回転ができない（→P.75）。ちょっと残念？

86 属性の吸収効果、ドレイン、ゾンビ状態のダメージに関する総括

相手が吸収能力を持っている属性で攻撃すると、相手のHPが回復する。また、ドレインの効果を持った攻撃だと、相手にダメージを与えつつ自分のHPを回復できる。さらに、ゾンビ状態だとHP回復の効果でダメージを受けてしまう。そこで問題。「ゾンビ状態」のスコールが「炎属性」と「ドレインの効果」を持つときに、「炎属性を吸収」する「ゾンビ状態」のボムを攻撃するとどうなる？　この結果に関わってくるのは、以下の4点だ（スコール＝攻撃側、ボム＝対象）。

Ⓐダメージ量の決定……攻撃力や防御力によって決まる。

Ⓑ属性によるダメージ量の増減……耐性や弱点にもとづいて、ダメージ量が増減する。対象に属性吸収の能力がある場合は、ダメージ量の符号がマイナスになる。

Ⓒドレインによる吸収の判定……攻撃側にドレインの効果があるときは、ST攻撃の吸収の数値にもとづいて、回復量が設定される。回復量の符号はダメージ量と同じ。

Ⓓゾンビ判定……対象がアンデッドタイプかゾンビ状態だった場合、攻撃側の回復量の符号が反転する。同様に、攻撃側がゾンビ状態の場合も、回復量の符号は反転。両方ともに該当する場合は反転の反転、つまり符号は変わらない。

Ⓐ～Ⓓによって、最終的なダメージ量と回復量が決まる。なお、ダメージ量がマイナスだとHPは回復し、回復量がマイナスだとダメージを受けることになる。そこで例題の解答。ボムはⒷでダメージ量がマイナスになるので、HPが回復する。スコールは、Ⓒで回復量がマイナスになり、Ⓓで符号が変化しないため、結果的にダメージを受けてしまう。


◀実際にやると、ボムはHP回復、スコールはダメージを受ける。理解できただろうか。

87 「ぶんどる」のミスについて

アビリティ「ぶんどる」をセットしたキャラクターは、「たたかう」が「ぶんどる」に変化し、攻撃しつつアイテムを盗めるようになる。この状態だと、攻撃がミスになった場合はアイテムが盗めないように思えるが、じつは攻撃の成否にかかわらず、アイテムを盗むという効力は発揮されるのだ。


◀回避の値が高いサボテンダーには攻撃が当たりにくいが、アイテムは盗めるわけだ。

9 バトル編 SECRET111

88 もっとも大きいダメージを与える方法

通常、敵に与えるダメージ量の上限は9999で、10000以上のダメージは発生しないようになっている。ところが、一部の攻撃を使った場合のみ、その上限を超えることができるのだ。該当する攻撃は、サボテンダーとエデンの召喚魔法、コチョコボの召喚魔法「チョコボックル」、青魔法の「ショックウェーブパルサー」、そして『じばく』コマンド。

では、上記の攻撃を使った場合、敵に与えるダメージ量は最大でどれくらいまでいくのだろうか。結論から言うと、ダメージ量の上限は60000。この数字は、最大HPが6000以上のキャラクターの『じばく』がクリティカルヒットしたときに、画面上で確認することができる。

ちなみに、ST攻撃にドレインをジャンクションして通常攻撃を行なうと、自分側のHPが10000以上回復することがあるが、最大HPは9999が上限のため、ほとんど意味がない。



◀『じばく』の破壊力は絶大だが、使用者がバトルから離脱するのが難点。

89 "バトル中も女性にやさしく"これが雷神流の美学

合計3回戦うことになる雷神は、バトル中、ひとつの美学をつらぬいている。それは、基本的に女性に対しては攻撃を行なわないということ。そのため、バラムホテル前のバトルでは、スコール側が女性ひとりになる（スコールとゼルが戦闘不能状態になる）と、何もしなくなる。直後に起こるホテル内のバトルでは、その状態になると、風神に対して『ハイポーション』を使うのみ。ただし、どちらのバトルでも、雷神側が雷神ひとりになると、女性にもかまわず攻撃するようになる。また、ルナティックパンドラでのバトルでも、スコール側が女性だけになるまでは、女性キャラクターに対して攻撃を行なわない。



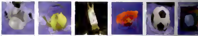
◀スコール側の男性キャラクターが全員戦闘不能状態になると、こんなセリフを言う。



▶バラムのときとちがい、ルナティックパンドラで、スコール側が女性だけになった場合は、攻撃をしてくる。

90 トンベリキングの『じたんだ』で落ちてくるもの

トンベリキングが『じたんだ』を使うと、頭上からさまざまなものが落ちてくる。具体的には、6種類の日用品（下写真参照）が、1回につき合計11個落下してくるのだ。一升ビンのラベルに「夢一升」という銘柄まで入っているのに注目



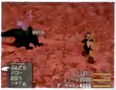
両手ナベ　丸ヤカン　一升ビン　さかずき　サッカーボール　テレ…



◀『じたんだ』の最後は、約束の金ダライが落ちてダメージを与える

91 アンデッドやゾンビ状態の敵に『かいふく』を使おう

対象のHPを最大値まで回復するエクスポーションや『かいふく』コマンドは、HP回復以外にも使い道がある。アンデッドタイプのモンスターや、ゾンビ状態になっているモンスターに使えば、対象の最大HPと同じ（10000以上になる場合は9999）ダメージを与えることができるのだ。よって、HPの量が多い敵（ベヒーモス、アルケオダイノスなど）に対しては、ゾンビ状態にしてから『かいふく』を使うという戦法が効果的。なお、ゾンビ状態になっている味方にエクスポーションや『かいふく』を使うと、やはりダメージを与えて戦闘不能状態にしてしまうので、十分に気をつけておくこと



◀ゾンビ状態＋『かいふく』は意外と便利。同時にリジェネ状態にするのもいい

92 混乱状態になっても困らないための知恵

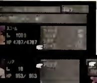
混乱状態になったキャラクターは『まほう』や『アイテム』コマンドを勝手に実行する。だが、それらのコマンドアビリティをセットしていなければ、通常攻撃しか行なわなくなるのだ。

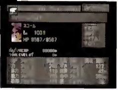


93 ひとつの魔法を何ヵ所にもジャンクションできる

本来ひとつの魔法は1ヵ所にしかジャンクションできない
以下の手順で、複数ヵ所にジャンクション（マルチジャ
クション）することができる。たとえば、スコールにアル
マをマルチジャンクションするなら、最初にスコールと別
キャラクター（交換係）にアルテマを持たせておく（ふた
のアルテマの合計は100個以下にすること）。そして……
スコールにアルテマをジャンクションする。
スコールに交換用の魔法Aをジャンクションする（魔法A
交換係が持っていない魔法にする必要がある）。
スコールの魔法Aと、交換係のアルテマを交換する。
これで、魔法Aがあった場所にもアルテマをジャンクショ
できる（魔法Aがアルテマをジャンクションできない場所
あった場合は、何も起こらない）。②～③をくり返せば、
ルテマを3ヵ所以上にジャンクションすることが可能だ。
だし、途中でスコールから交換係にアルテマを渡すと、マ
チジャンクションは無効になってしまう。そこで、最初の
階でもうひとり別のキャラクター（補充係）にもアルテマ
持たせておき、①～③を行なったあと、補充係が持ってい
アルテマを交換係に渡してから②～③を実行しよう（下図
照）。こうすれば、スコールが持っているアルテマが100個
なるまでは何度でもくり返せるので、すべての能力値にア
テマをジャンクションすることも可能となるのだ。

HP アルテマ（×10） 力 ケアル（×100） 体力 ファイア（×100）	▶	HP アルテマ（×35） 力 アルテマ（×35） 体力 ファイア（×100）	▶	HP アルテマ（×35） 力 アルテマ（×35） 体力 ファイア（×100）
アルテマ（×25）	▶	ケアル（×100）	▶	ケアル（×100） アルテマ（×5）
アルテマ（×65）	▶	アルテマ（×65）	▶	アルテマ（×60）


◀別の場所にジャンクションしている魔法と交換するのが、このテクニックのポイント。


充係を利用して、②～③を
返せば、アルテマだらけに
にアルティマニア！

94 簡単に逃げられる方法

ンフィグでATBを「ウェイト」に設定しておくと、魔法
アイテムのウィンドウを開いているときに、バトルの進行
止する。この間も逃げられるので、うまく活用したい。

95 キャラクターたちの寝顔を見てみよう

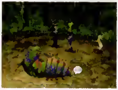


睡眠状態のキャラクターにケアルラを使うと、カメラが寄って寝顔を映し出すことがある（カメラ動作確率を上げておくといい）。ちゃんと目を閉じて寝ているのがわかるはずだ。

96 ドロー（ストック）の所要時間を短縮する方法

バトル中にドロー（ストック）をするとき、キャラクターがドローの動作を開始した瞬間にSTARTボタンを押してポーズをかけ、1秒程度待ってからポーズを解除しよう。すると、本来なら順番に表示されるべき、ドロー動作の2種類のエフェクトが同時に展開するため、そのぶんドローにかかる時間を短縮できるのだ。時限イベント中など、少しでも時間を節約したいときに利用するといい。

97 ケダチクの頭はうしろです



ケダチクを沈黙状態にすると、吹き出しのマークが、しっぽのような場所につく。つまり、ケダチクの頭はうしろにあるのだ。名前も、うしろから読めば"ロだけ"だし（意味なし？）。

98 敵を投げる技を使って珍現象を目撃

ゼルの「デュエル」で使用できる「メテオストライク」や、アンジェロが使う「アンジェロストライク」は、敵を持ち上げて攻撃する。地面に埋まっている敵を投げると、埋まっていた部分が見えるのでは？　ということで実験したが……。


◀フォカロルはヒレしか投げられない。本体はどこへ？


▶番外編。リノアを投げるとアデルまでついてくる。

9
バトル編
SECRET111

9
SECRET111
バラエティ編

99 ティンバー・マニアックスを読んでしまうと、どうなる？

ティンバーにある出版社が発行していた雑誌、ティンバー・マニアックス（略称ティンマニ）。立ち寄った街などで、ティンマニのバックナンバーを読むことができるが、それらを読んだかどうかは、以下の3点に影響をおよぼす。

Ⓐラグナ編・デリングシティで、ラグナが酒に強いか弱いか

バラムには、駅ホームとホテルの2ヵ所にティンマニがあり、いずれか一方を読むと、もう片方は消えてしまう。そのどちらを読んだかによって、ラグナ編・デリングシティでのジュリアとの会話の展開が変わってくるのだ。駅にあるティンマニを読んでいるか、どちらも読んでいない場合は、酒を飲んで気分が高揚したラグナが自分のことばかり話す。一方、ホテルのものを読んでいる場合は、ラグナが酒に酔っぱらって寝てしまう。なお、デリングシティに到着したときにラグナやキロスたちが交わす会話も、同じ条件で多少変化する。

Ⓑラグナ編・トラビア渓谷で、ウォードがいるかいないか

ラグナ編の映画撮影イベントでは、ウォードがいる場合といない場合がある。そのカギをにぎるのは、シュミ族の村にあるティンマニ。ラグナ編がはじまる前に読んでいるとウォードは登場せず、読んでいなければウォードが登場するのだ。

Ⓒラグナ様ページの掲載内容

F.H.でのBGH251F2（2回目）戦後、バラムガーデンのガーデンネットワーク「学祭実行委員からのお知らせ」に「ラグナ様ページ」が出現する。このページでは、それまでに読んだティンマニの記事（ラグナが書いたもの）を、セルフィが紹介しているのだ。つまり、新しくティンマニを読むたびに、ここに新しいページが追加されていくという仕組み。どのティンマニを読むと、どんなページが追加されるかは、右の対応表を参照してほしい。なお、例外として、セルフィ自身のことを書いた番外編が追加されることもある。



◀バラムで読んだティンマニによって、ラグナが酒を飲めるかどうかが変化する。



▶シュミ族の村でティンマニを読んでいると、トラビア渓谷でウォードがいなくなる

ラグナ様ページ対応表

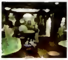
■カッコ内の場所にあるティンマニを読むと、ラグナ様ページに追加される。



※ラグナ様ページの表紙に最初から掲載される写真



●ティンマニ編集部訪問【バラム・駅 初任務でティンバーへ出発後は消える】



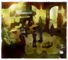
●ドールでギャンブルに手を出して失敗【ドール・パブ】



●エスタに行こうとしてドールに到着【ドール・ホテル】



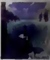
●発掘現場で調査したエスタの秘密【ティンマニ編集部】



●占領当時のティンバー・ホテル【ティンバー・ホテル】



●ついに到着したエスタの紹介【デリングシティ・ホテル】



●エスタ大陸で道に迷う【F.H.・民家】



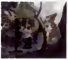
●青きバラムホテルに宿泊【F.H.・ホテル】



●シュミ族とも仲良し【トラビアガーデン・墓地】



●番外編・セ…の遺跡【※セントラ遺跡…入ると追加】



●魔女の騎士役で映画に出演【シュミ族の村・民家】



●某所にあるパブと経営者の紹介【イデアの家】



●エスタへ行…点のF.H.に立…【白いSeeDの船・操舵室】

※バラムホテルにあるティンマニは、読んでもラグナ様ページに影響…

100 「おでかけチョコボRPG」ラストボスの出現条件

ポケットステーションで楽しめる「おでかけチョコボRPG」では、LV100に到達すると、魔王が娘チョコボ（ココ）をさらっていくイベントが発生する（→P.319）。魔王を倒せばココを救出できるのだが、ふつうにプレイしていても魔王は登場しない。魔王とバトルをするためには、MOVE設定を1にしてから、イベントポイントに入らなければならないのだ。魔王を倒せば、『おでかけチョコボRPG』のストーリーは終了するが、その後もLV100の状態でアイテム集めや敵とのバトルが楽しめる。



◀ラストボスである魔王は、HPが99もある。なお、バトルで負けても、もう一度同じことをすれば再戦可能。

101 カードゲームの特殊ルールを消す男

バラム港①（MAP67-A）にいるガーデンの生徒とカードゲームをすると、バラムエリアで採用されている特殊ルールと、スコールが覚えている旧エリアのルール（→P.163）がすべて消されてしまう。バラムエリアの特殊ルールを消したいときは役に立つが、「オープン」などの便利な特殊ルールが採用されているときは、この男とカードゲームをしないほうがいいだろう。余談だが、この生徒とカードゲームをするとき、ヌルというトレードルールが採用される場合がある（→P.164）。



102 ちがう街で借りたレンタカーはどこに停める？

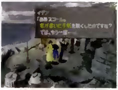
ドールやデリングシティでは、その街で借りたレンタカー以外の車で市街に入ると、通常とはちがう場所に車を停める。ドールのレンタカーでデリングシティへ行った場合、レンタカー屋のガレージに駐車するのが一例（それ以外は下写真）。


◀デリングシティで借りた車でドールに行くと、街に入ってすぐの路肩に停める。


▶ガルバディア軍用車でデリングシティに行くと、街の入口に駐車してしまう。

103 魔女のてがみでギルかせぎ？

白いSeeDの船へ向かう直前に、イデアの家にいるイデアから魔女のてがみがもらえる。これを持っていないと、白いSeeDの船に行ってもシナリオは進行しないのだが、じつは魔女のてがみは125ギルでショップに売ることが可能。しかも、売ったあとにイデアに話しかけると、「私が書いた手紙を無くしたのですね」と言って、ふたたび手紙をくれるのだ。これを利用すれば、効率はよくないが、ギルをかせぐこともできる。



104 グラシャラボラスやディアボロスは2体入手可能？

アンジェロの「アンジェロサーチ」やポケットステーションを利用すると、魔法のランプやソロモンの指輪を2個以上手に入れることができる。ディアボロスやグラシャラボラスを入手したあとに、もう一度同じアイテムを使うと、ディアボロスと再戦できたり、グラシャラボラスをもう1体入手できる……なんてことはなく、アイテムを使っても何も起こらないのだ。



105 調べると動くギミック集

下の場所には、●ボタンで調べると動くものが設置されている。ちょっとしたものから、BGMが変わる大がかりなものまで、さまざまなリアクションを楽しもう。


▲バラム・ティン邸のゼルの部屋にあるサンドバッグをたたく。


▲F.H.・駅長宅2Fのロボットは、手をグルグル回転させる。


▲F.H.・民家（作業場）のちっこいムンバは、反応が2種類。


▲シュミ族の村・ホテル客室には、大仕掛けのオルゴールが。

106 セーブアイコン 2種類×16パターンを公開

プレイステーションのメモリーカード管理画面で表示されるセーブアイコンには、登場キャラクターの顔が描かれており、15ブロック＋「おでかけチョコボRPG」用の合計16パターンが用意されている。さらに、ポケットステーションにデータをセーブした場合、セーブデータ管理機能（ポケットステーションの時計画面Bで下ボタンを押しつづける）で別のドット絵を見ることが可能。その内容は、デフォルメされた登場キャラクターを描いた15ブロック＋「おでかけチョコボRPG」タイトルの合計16パターン。以上2種類、計32パターンすべてのセーブアイコンをご覧いただこう。

プレイステーション用アイコン

NO.1 スコール	NO.9 ラグナ
NO.2 ゼル	NO.10 キロス
NO.3 アーヴァイン	NO.11 ウォード
NO.4 キスティス	NO.12 雷神
NO.5 リノア	NO.13 風神
NO.6 セルフィ	NO.14 シド
NO.7 サイファー	NO.15 アンジェロ
NO.8 イデア	おでかけチョコボRPG チョコボ

ポケットステーション用アイコン



107 移動待機中の退屈ポーズ集

ワールドマップ上に立っているとき、しばらく移動させないでいると、スコールたちが以下のようなアクションをする


スコール
◀「休め」と「気をつけ」をくり返す。SeeDのカガミだ。


ゼル
◀格闘技 なゼル ャドウボ グをする


セルフィ
◀足を上げてクツのカカトを直したり、屈伸運動をする。


チョコボ
◀背中 ルを乗 頭を上下 しては

108 過去の「FF」シリーズからゲスト出演したものたち

歴代シリーズで登場した名キャラクターや有名モンスターが、『FFⅧ』には数多く出演している。なかでもとくに印象的なものを、ピックアップしてみよう。

1 ギルガメッシュ……『FFV』に登場。主人公バッツのライバル的存在だったが、しだいに仲間意識が芽生える。終盤では、次元のはざまで苦戦しているバッツの前に駆けつ『じばく』で強敵を倒した。対戦者の武器を集めるのが趣味

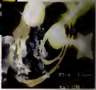
2 オメガウェポン……『FFV』に「オメガ」という名前で登場。古代文明が生んだ最強兵器で、倒せば「あなたの知恵と勇気と力が古代文明に打ち勝ちました」と書かれたオメガの紋章というアイテムが手に入る。

3 ビッグス・ウェッジ……『FFⅥ』では帝国兵として登場。短期間だがプレイヤーが操作できた。物語冒頭で発生する幻獣とのバトル中に行方不明となる。『FFⅦ』ではレジスタンスとして登場。やはり物語序盤で活躍するが、レジスタンス撲滅の破壊工作で命を落とす。ちなみに、彼らは『クロノ・トリガー』にも登場するが、そのとき一緒にいた医師の名前がピエット。また、『Ⅷ』のカードゲームの基礎を作った術師オーランの名前は、『FFタクティクス』にも登場する

4 インビジブルムーン……『Ⅶ』でレッドⅩⅢが使えるリミット技「ハウリングムーン」と同じ演出（効果はちがう

5 サンダーストーム……G.F.ケツァクウァトルの召喚魔法名は、『V』に登場した召喚獣シルドラの召喚魔法名と同じ


◀ギルガメッシュ初登場時のセリフ「バ…… とは、 ことを言っている？


▶ケタちがいの強さのため、倒すのが困難だったオメガ。その点は『Ⅷ』でも同じ。

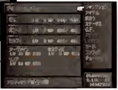
9 バラエティ編 SECRET111

09 限定条件でクリアを目指す やりこみプレイの方法を伝授

プレイに制限を課した2種類のゲームクリア方法を紹介し
う。「FF」マニアには、ぜひ挑戦してもらいたい。
初期レベルクリア……メインキャラクター6人が初期レベ
のままでのクリアを目指す。まず、SeeD実地試験中に、
コールとゼルを戦闘不能状態にしてサイファーのレベルを
げ、ガルバディア兵からケアルガなどを300個ずつドロー
トック)。これ以降、EXPが入る敵との強制バトルでは、
全員を石化状態にするか、「カード」コマンドを使う、ま
は「レベルダウン」コマンドで敵をLV1にして倒す。それ
不可能ならば、ふたりを戦闘不能状態にし、ひとりが召喚
法だけで倒すようにしよう。まちがえて敵にダメージを与
てしまっても、HPを回復させればEXPが入らないことも覚
ておきたい。ガーデン修復後は、G.F.トンベリの「レベル
ップ」を使って、メテオをはじめとしたジャンクションに
な魔法を300個ずつドロー(ストック)。すべてのボス敵
ゼルの"超究武神破斬"(→シークレットNo.83)で倒す
いだろう。ちなみに、特殊技の攻守のバランスを考える
基本メンバーはスコール、ゼル、セルフィがベスト。ま
勝手に敵を倒すG.F.オーディンは入手しないこと。

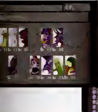


◀サイファーのLVが100あれば敵からファイガ、ブリザガ、サンダガなどがドロー可能。



ラストバトルに突入直前で
のレベル(すべて初期値)。
それでもクリアできる。

ドローなしクリア……いっさいドローをせずにクリアする
合は、魔法だけでなくG.F.もドローできないため、利用で
るG.F.が必然的に少なくなる。ポイントとなるのは、魔法
精製系のアビリティで魔法を手に入れるテクニック。精製に
要なアイテムは、おもにアビリティ「カード変化」で作り
す。詳細は「速攻パワーアップ講座」(→P.115)を参照の
と。なお、回復魔法を精製できるG.F.セイレーンが入手で
ないので、回復アイテムを多めに持つことも忘れずに。



◀「ドロー」コマンドを使わないと、これらのG.F.しか入手できなくなってしまう。



魔法精製やアイテムなどで
ラクターを強化すれば、ク
も十分可能だ。

110 このあとには何もないイベント

セントラ・レナーン平原の森には、調べると「ガレキが埋まっているだけで何もない」と表示される場所がある。ここは、オーベール湖で聞ける「森に囲まれた、小さいけれど美しい村」があった場所だが、とくにイベントなどは起こらない。また、シュミ族の村でのラグナ像完成イベントも、完成して長老たちが思い出を語るシーンで終了し、以降の展開はない。



111 セントラ遺跡では再トライを選ぶべからず!

セントラ遺跡を探索するときには、以下の点に注意。

Ⓐ ラグナ編(トラビア渓谷・映画撮影イベント)終了から、リノアを背負ったスコールがエスタへ向けて出発するまでのあいだに、セントラ遺跡を探索する。

Ⓑ オーディン以外とのバトル中に、制限時間の残りがゼロになり、直後に出る選択肢で「遺跡入口まで戻って再トライする」を選んだことがある。

ⒶⒷの状況が重なると、エスタ到着時にラグナ編(エルオーネ救出イベント)が開始されず、パーティー編成画面でゲームが停止してしまうのだ。Ⓐ以外の時期にセントラ遺跡を探索したり、Ⓑ以外の状況で残り時間がゼロになる、または選択肢で「やめる・ゲームオーバー」を選んでいれば、この現象は起こらない。もちろん、Ⓐの時期にオーディンを倒していても大丈夫。万が一、エスタでのラグナ編直前で止まってしまった場合は、セントラ遺跡に行く前のセーブデータからやり直すしか、回避方法がない。念のため、セントラ遺跡へ行く直前のデータは上書きせずに残しておくのが安全だ。



◀この状況は危険。Ⓐ以外の時期なら問題ないが、できれば「再トライ」はひかえよう。

112 シークレット「112」最後の秘密

「シークレット111」という章名であるにもかかわらず、ひそかに用意されている「112」番目のシークレット。それだけこの情報が秘中の秘ということなのだが、じつは、「112」という数字そのものに意味がある。何のための数字なのか、ここでは明かせないが、本書を熟読した人なら何となくわかってくれるはず。ただし、数字はこのままではダメ。ケダチク。

9 バラエティ編 SECRET111

「スコールとリノアは本当の愛にいたるまでの3分の1ぐらい進んだってところでしょうね」



FF Ⅷ Creator Interview ⑤

イベントチーム

EVENT TEAM

前作をベースにした進化

――ワールドマップのお話からうかがいたいんですが、今回、ものすごくこまかく地名が設定されてますよね？

土橋　本当はもっとこまかく名前をつけたかったんですけど（笑）。まだ、海をはさんでいるのに同じ地名になっちゃってる場所とかあるんで。

野島　こまかければこまかいほど楽しいんじゃないかというのがあったんです

土橋　ワールドマップのほうで地名を利用したイベントをやりたかったというのもあって。オーベール湖がらみのヤツですね。あとは地名をつけることでプレイヤーの想像力をかき立てて、世界を構築したかったというか。

――守屋さんはムービー関連のプログラムを担当しているということですが、今回かなりムービーとふつうのゲーム画面との境界がわからなくなってきましたよね。

守屋　前作のときは、ムービーがはじまったっていうのがすぐにわかったじゃないですか。絵の色味から何から全部ちがってたんで　それで今回は、最初の5フレーム（30分の5秒）ぐらい、マップの絵とムービーの絵をオーバーラップさせたりしてるんですよ。そのオーバーラップしているあいだに、マップとムービーの色味を合わせて、つなぎ目をわかりにくくしてるんです。

――ムービー上をポリゴンのキャラクターが動きまわれるシーンも数多くありますよね。

守屋　前作のとき、テスト的にちょっとや……いう処理ができるとみんな知ってしま……つぎへとあの場面にもキャラクター乗せよう……も……って感じで（笑）

――岡さんはマップのレイアウト担当とのこと……作と変えていったところはありますか

岡　前作では大半の建物がデフォルメされ……と、今回はキャラクターがリアルサイズ……とで、全体的に物を大きく作っていかなく……ろうと。だから前作ではひとつのマップで街すべ……成もアリだったんですが、今回は路地を1マップ……それをつないで街とするという感じの作りがほとんど……そういうつながりなんかに気を使いましたね。

遠藤　マップがらみでは、なくなったネタもあります……レースゲームの対戦画面みたいな感じで、上下2分割と……やろうとしてたんですよ

――上下2分割？

遠藤　くわしく言うと、下の画面は監視カメラの映像……上の画面はプレイヤーがふつうに映っている画面。で……レイヤーは監視カメラに映らないように目的の場所まで……動するって仕掛けだったんですけど、メモリ容量の……実現できなかったんです。ガーデンの……で……場所へ行くシーンで使う予定だったんですけどね。

千葉　あと、キャラクターがリアルサイズになっ……とで、マップだけじゃなくてイベントも影響を受けまし……



シナリオライター
野島一成
担当●各キャラクターのセリフを含んだシナリオのライティング



イベントスクリプト・プログラマー
守屋　俊
担当●ゲーム画面からムービー……ログラムや　イベント……の



イベント・ディレクター
千葉広樹
担当●各種イベントのディレクション。まず手がけたのはバラムガーデン…と



マップ・ディレクター
遠藤　剛
担当●…の配置、ムービーとの連係…重要なパート

…、動きがこまかくなったぶん、ひとつのイベント…時間的にものすごく手間がかかってしまって。でも、ま…いいかなと思ったりもするんですけどね。

フェイ・ウォン起用の理由

――…今回のテーマは愛、ということですが。

野島　…スコールとかリノアが17才。僕…「愛って何?」という感じだから、彼らも今回のストーリー…先に愛があるんだろうけど、本当の愛にいたる…遠いんだってところでしょうね。

――リノアを最初からベタベタさせるのではなくて、ストーリーが進むにつれてだんだん好意を示してくるようになって…ですよね。

野島　最初に「今回は濃いラブストーリー…」ってときに、覚悟を決めましたから（笑）。

千葉　ミサイル基地にリノアを連れていくかどうかで、その後のイベントがかなり変わりますよね。

野島　自分でやると、ミサイル基地のときだけセルフィ、キスティス、リノアの女の子3人パーティーが作れるじゃないですか（笑）。だからどうしてもリノアをミサイル基地に送っちゃって、そのあとガーデンでつまらない（笑）。

遠藤　リノアが「おハロー」と起こしにこなくなる。かわりに起こしにくるのがゼル（笑）。

――野島さんがスタッフに加わった前作から『FF』が変ったなって思うのは、プレイヤーキャラクターの心のなかをいろいろと描くようになったことですね。

野島　まあ、そういうの好きだっていうか。でも、ときどき、ぐずぐず悩まず素直に行けよお前らみたいな、そういうのはありますけどね、自分で（笑）。

――ああいう心理描写って、『VI』までの2頭身・2DタイプのRPGでやったら、浮いちゃったかもしれないですよね。

野島　2頭身のときって、なんかテキパキ動いてほしかったじゃないですか。いまはいろんなモーションをつけて、キャラクターが演技できるようになったんで、長いセリフの※をもたせられる…。でも、演技できるほど、セリフは短くなるんじゃないかという思いもあるんですけど、結果的には長いのがたくさん（笑）。

――ところで、スタッフのかたがたが「アイズ・オン・ミー」の歌い手を選ぶときに、フェイ・ウォンのCDをそっと差し出したのは野島さんだということですが。

野島　もともとファンだったので（笑）。でも、ほかのスタッフがフェイ・ウォンを気に入ったとしても、まさか彼女が歌ってくれるとは思いませんでしたね。日本ではあまりメジャーじゃないですけど、僕としてはマライア・キャリーに歌ってもらうとか、そういう気持ちに近いんで。

――そのぶん「アイズ・オン・ミー」が流れる、あのラグナロク内でのイベントには力が入っていると。

野島　入ってる入ってる（笑）。

千葉　“ハグハグ”イベントから力が入ってますよね。イベントをゲーム中に組みこむこっちが恥ずかしくなる（笑）。野島さんが書いたのを読むと、モーションも想像できるようになってるから、ああ、こんなことしてるよとか（笑）。

――あとイベントと言えば、やはり今回はラストダンジョンであるアルティミシア城のむずかしさが印象に残っているんですが。

岡　今回は世界がリアルになったんで、従来のRPGにあった、スイッチを押すとドアが開くとか、そういう仕掛けをあまり入れられなかったんです。そのうっぷんをラストダンジョンにバーンとぶつけちゃったって感じですか。まあ、魔女の城だから、敵の侵入を防ぐための仕掛けがいろいろあってもいいだろう、と。

「ひさしぶりにやりごたえのある ラストダンジョンだよね」

遠藤　ひさしぶりに、やりごたえのあるラストダンジョンだよね。

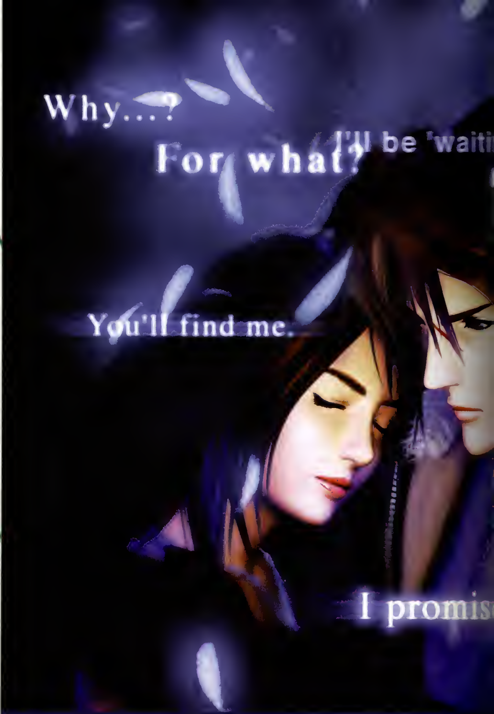
岡　基本的にノーヒントですからね。反対を押し切って、『FF』シリーズで一番むずかしいダンジョンを、という意気ごみで作ったので、ぜひラストダンジョンですべての封印を解いていただきたいですね。



マップ・ディレクター
岡　　勝
担当●グラフィックチームとのパイプ役。マップのレイアウトをとりまとめる



ワールドマップ・ディレクター
土橋生哉
担当●ワールドマップ上での地名やイベント、ドローポイントの調整


Why...?
For what?
You'll find me.
I promis

CHAPTER 10

MAP

マップ



FANTAS ART GALLERY #22

FFVIII世界の

ワールドマップ

地形のちがい

街や建物などの外を描いたワールドマップは、平原をはじめとする、さまざまな地形で構成されている。基本的な地形の種類は右のとおりだが、こうした地形のちがいは、とくに以下の2点に大きくかかわってくるのだ。

ひとつは、パーティーの移動範囲。各地形には、レンタカーなどの車両、チョコボ、ガーデン、飛空艇、徒歩のそれぞれによって通行できるかどうかと、乗り物からの乗り降りができるかどうかが設定されている。つまり、どの乗り物が使えるかによって、パーティーの移動範囲は変化するわけだ。

もうひとつは敵とのエンカウント。地形ごとにエンカウントする確率が設定されているほか、出現するモンスターの種類も異なっている。



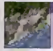
平原
すべての乗り物で移動と乗り降りが可能。雪原や荒野も平原と同じ。



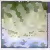
道路
平原とのちがいは、敵とエンカウントしないこと。線路でも敵は出現しない



森林
平原とは出現する敵が異なる。車両の通行不可。チョコボから降りるのは可。



断崖
徒歩、車両、チョコボは通行不可。ガーデンは陸→海の移動時のみ通行可。



砂浜
海洋生物に似た敵が出現。ガーデンとチョコボは、ここから浅瀬へ移動可能。



砂漠
乗り物に関しては平 同じだが、敵の出現率 高く、種類も異なる



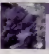
海（浅瀬）
飛空艇、ガーデン チ コボは通行可能 全 物からの乗り降



海（海洋）
飛空艇とガーデ 行可能。すべて からの乗り降り不



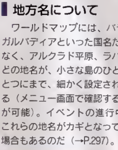
高台
高台の上は平ら おり 飛空艇か 降り可能。敵も出現す



山
飛空艇以外では通 ず、あらゆる乗り物 の乗り降り不可

地方名について

ワールドマップには、バラム、ガルバディアといった国名だけでなく、アルクラド平原、ラハ岬などの地名が、小さな島のひとつひとつにまで、細かく設定されている（メニュー画面で確認することが可能）。イベントの進行中に、これらの地名がカギとなってくる場合もあるのだ（→P.297）。

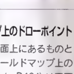


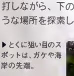
◀オーベール湖におけるイベントでは重要な存在。

ワールドマップ上のドローポイント

フィールド画面上にあるものとはちがって、ワールドマップ上のドローポイント（→P.104）は画面に何も表示されないため、見つけるのがむずかしい。◎ボタンを連打しながら、下の写真であげたような場所を探索していこう。

▶とくに狙い目のスポットは、ガケや海岸の先端。





◀トンネルのなかにも。歩ける場所は徹底的に探せ。

◎ボタンの使い道

移動中の画面表示は、後方視 と真上視点の2種類があり R2 ボタンによって切り替えるこ 可能だが、じつはもうひとつの視 点操作がある。◎ボタンを押 づけているあいだは、方向キーを 左右へ入れても画面が回転せず 固定され、方向キーの入力と同 方向へ移動するようになるの 画面右下にある全体マップ上 界方向（光が広がっている方 を、画面に対して真上に合わせ から、◎ボタンを押しっぱなし 移動すれば、全体マップで目 地 の位置を確認しながら移動する がとてもラクになる。活用 た

歩きかた

イベントや貴重なアイテムを求めて世界をまわるとき、事前にマップ構成の仕組みを頭に入れておけば、効率は格段に上がる。世界をまわる前に、ぜひ一読しておいてほしい

フィールド画面

通行人のシステム

建物や街のなかを描いたフィールド画面では、画面を切り替えるたびに通行人の顔ぶれやその行動が変化することがある。たとえば、右にあげたバラムガーデンの2F廊下なら、通行人が「カップルと妹」「SeeD志望の学生」という2グループの組み合わせであることは変わらないが、人数や行動は画面を切り替えるたびにランダムで変化するのだ。特定の人物が登場したときのみ起こるイベントというのもあるので、いろいろな場所で何度も画面切り替えを行なってみるといいだろう。

■例：MAP 35　バラムガーデン・2F廊下①の場合

カップルと妹


A


B

◀カップルが立ち話。さらに妹が登場することも。


C

◀立ち話は変わらないが、男子生徒がいない。

◀男子生徒の妹と女子生徒が歩きながら話をしている。

SeeD志望の学生


A


B

◀2F教室からエレベーター前のほうへ歩いていく。

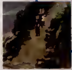

C

◀教室側の壁に寄りかかり、ほかの男子生徒と立ち話。

◀しばらく廊下の曲がり角にいるが、やがて歩き出す。

「歩く」ということ

●ボタンを押したままで方向キーを入力すると（アナログ操作の場合は左スティックを軽く倒すという方法でも可）、パーティーを歩かせることが可能。右であげたドール・電波塔からの帰り道（→P.263）のほか、ミサイル基地で警備兵の前を通るとき（→P.275）、アルティミシア城で武器庫の鍵を取るとき（→P.302）など、パーティーの移動アクションが影響を与えるイベントも存在するので、覚えておいてソンはない。

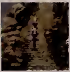


走る



◀ふつうに移動すると足場が揺れてしまい、敵に追いつかれる。

歩く



▶静かに歩いていけば敵とエンカウントすることはないのだ。

アビリティ『隠しポイント発見』の重要性

ドローポイントやセーブポイントのなかには、パーティーの誰かがアビリティ『隠しポイント発見』をセットしていなければ、画面に表示されないものがある。画面に表示されていない状態でも、隠しドローポイントは利用できるが、隠しセーブポイントは利用不可能。右の表にある場所でセーブをしたい場合は、アビリティのセットを忘れずに。



◀隠しドローポイントは見えなくても使用可。

■隠しセーブポイント所在マップ

マップNo.	マップ名
121	ティンバー市街⑨
132	ドール（復興後）・パブ2F
186	ガルバディアガーデン・2Fホール
251	名もなき王の墓・台座の部屋　※セクレト戦後
255	名もなき王の墓・水車部屋
275	ガルバディアD地区収容所・フロア14
—	ガルバディアD地区収容所・フロア1の監房②
359	シュミ族の村⑤
402	白いSeeDの船・甲板③
446	エスタ・Y字路②
458-A	エスタ・魔法研究所ロビー（ラグナ編）
511	海洋探査人工島・大海のよどみ⑥
528	ルナティックパンドラ⑧（ゼルチーム潜入時のみ）
533	ルナティックパンドラ・通路④
572	アルティミシア城・時計塔①

エリア別 全マップガイド

ALL MAP GUIDE

このページからは、本作に登場するフィールド画面（いわゆるマップ）をシナリオ進行順に紹介していく。ただし、プレイヤーがパーティーを操作できない、イベント用の画面は基本的に除外してある。

マップガイドの見かた



❶ワールドマップ……そのエリアがどこにあるかを示す。
❷エリア名……そのエリアの名前。
❸解説……そのエリアに関する簡単な解説。
❹入手アイテム……そのエリアで手に入るアイテムのうち、フィールド画面を●ボタンで調べることで入手できるもの（会話などで入手できるものは記載していない）。
❺ドローポイント……そのエリアに存在するドローポイント。隠しドローポイントは（HIDDEN）、物陰にあって視認できないものは（UNSEEN）と併記。
❻出現モンスター……そのエリアに出現するモンスター。詳細なデータはCHAPTER 6を参照。
❼SCENARIO……そのエリアで起こるイベントの攻略法が掲載されているページ。
❽マップ番号&マップ名……各マップの通し番号と名前。
❾フィールド画面の変化……なんらかの条件でフィールド画面が変化する場合は、太い矢印で変化前と変化後の画面を結び、変化条件を付記。なお、変化条件を記載するさいには、バラムガーデンはBガーデン、ガルバディアガーデンはGガーデンと略している。
❿フィールド画面のつながり……フィールド画面の切り替えポイントを線で結んでいる。線の一方の端が矢印になっている場合は一方通行。CGの端から線が引いてある場合は（例：MAP 280→281のつながり）、イベントなどによって強制的にフィールド画面が切り替わることを示す。ほかのページに掲載されているマップやワールドマップなどへ切り替わる場合は、線の先にマップ名を記載。また、移動するためになんらかの条件を満たす必要がある場合は、線上にその条件を付記（略称に関しては❾と同様）。
⓫仕掛け、ショップ、入手アイテムの位置……フィールド画面内にある仕掛け（デリングシティのバス停、エスタのリフター乗り場を含む）、各種ショップ、ホテルの受付、入手可能アイテムの名前と位置は、このような形で示している。なお、アイテム名は赤で記載。
⓬駅……チケットが購入できる場所と列車の行き先。

マップ内の記号

START	そのエリアをはじめて訪れたとき、プレイヤーがパーティーを操作できるよう…る場所。
MONSTER	そのフィールド画面内で敵とエンカウ…する可能性がある場合は、マップ名の横にこのアイコンを併記。
DRAW ケアルガ （多／回復型）	ドローポイントがある場所。DRAWマ…の下に書かれているのは、ドロー可能な…法名。カッコ内には、一度にドローできる個数が多いか少ないかと、そのドローポ…ントが回復するタイプかどうかを記載…いる（→P.94）。なお、隠しドローポイ…の場合はHIDDEN DRAW、物陰にあるため視認できない（画面に表示されていな…ドローポイントはUNSEEN DRAWと表記。
SAVE	セーブポイントがある場所。隠しセ…ブポイントの場合は、HIDDEN SAVEと表記。
CHANGE	アルティミシア城で、別パーティーへの操作切り替えやパーティーメンバーの入れ替えが行なえる緑の円（パーティー切り替えポイント）がある場所。
BOSS （→P.000）	ボス敵（倒してもEXPが得られない敵）…エンカウントする地点と、その解説の掲載ページ。
CHECK （→P.000）	CHAPTER 7、9で解説されているイベ…トが発生する場所と、その解説の掲載ペ…

GARDEN MOVE MAP ガーデン移動マップ

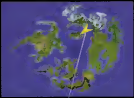


● ガルバディアガーデンとの交戦場所

MAP INDEX

「No.」はシナリオの進行順序を示し、上のワールドマップ内の番号と対応している。「DISC」は、そのDISCで訪れることが可能（○）か否（×）かを示す。

No.	マップ名	DISC 1 2 3 4	掲載ページ
	バラムガーデン	○○○×	P.362
	炎の洞窟	○○○○	P.370
	バラム	○○○×	P.372
	ドール（SeeD実地試験時）	○×××	P.374
	ティンバー	○○○×	P.377
	ドール（復興後）	○○○×	P.384
	セントラ発掘現場（ラグナ編）	○×××	P.387
	ガルバディアガーデン	○○××	P.390
	デリングシティ	○○○×	P.396
	名もなき王の墓	○○○○	P.402
	ウィンヒル（ラグナ編）	×○××	P.404
	ガルバディアD地区収容所	×○××	P.406
	ガルバディア軍ミサイル基地	×○××	P.410
	バラムガーデン地下	×○○×	P.412
	フィッシャーマンズ・ホライズン	×○○×	P.415
	ウィンヒル（スコール編）	×○○×	P.418
	シュミ族の村	×○○×	P.420
⑱	セントラ遺跡	×○○○	P.422
⑲	トラビアガーデン	×○○×	P.424
⑳	イデアの家	××○×	P.426
㉑	トラビア渓谷	××○○	P.428
㉒	白いSeeDの船	××○×	P.429
㉓	大塩湖	××○×	P.430
㉔	謎の建造物	××○×	P.432
㉕	ルナティックパンドラ研究所	××○×	P.434
㉖	エスタ	××○×	P.435
㉗	ティアーズポイント	××○×	P.441
㉘	ルナゲート	××○×	P.442
㉙	エスタ国立魔女記念館	××○×	P.443
㉚	ルナサイドベース	××○×	P.444
㉛	飛空艇ラグナロク	××○○	P.446
㉜	海洋探査人工島	××○○	P.448
㉝	ルナティックパンドラ	××○○	P.452
㉞	アルティミシア城	×××○	P.456



バラムガーデン

シナリオが進むにつれて、入手アイテムや移動可能場所が増えたり、新たなイベントが発生していく。スコールの部屋やブリッジ以外の場所にも、マメに訪れるようにしたい。

おもな入手アイテム

- ●月刊武器4月号
- ●月刊武器7月号
- ●オカルトファンⅠ

ドローポイント

- ●グラビデ (HIDDEN)
- ●ブリザド ●エスナ
- ●ケアル

出現モンスター

<通常時>
- ●アルケオダイノス
- ●グラット

<秘密の場所帰還時>
- ●アルケオダイノス
- ●グラット
- ●グラナルド ●ラルド

<Bガーデン内紛時>
- ●グヘイスアイ ●ボム
- ●ケダチク ●グラット
- ●アルケオダイノス
- ●グラナルド ●グレンデル

<Gガーデンとの決戦時>
- ●ガルバディア兵 ●エリート兵
- ●GIM52A ●SAM08G
- ●パラ・トルーパー

SCENARIO → P.261、P.263
P.265、P.277
P.279、P.283
P.285

バラムガーデン 1F



10-A 校庭①



F.H.に衝突後



10-B 校庭①(F.H.衝突後)

9 校庭前階段 MONSTER



MONSTERについて	このエリアでは、特定のイベント発生時にかぎり、MONSTERマークのついたマップで敵とエンカウントする場合がある。イベントの種類、および該当するマップは下表のとおり。
Bガーデン内紛時	4, 5, 6, 9
Gガーデンとの交戦時	5, 6, 9, 10-C

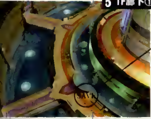
各階エレベーター前へ



8 1Fエレベーター前

12 1F廊下②

5 1F廊下① MONSTER



※Gガーデンとの交戦時のみ出現

行き先板

23 1F廊下③

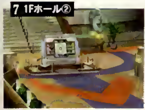


※DISC 1のみ出現

6 1Fホール① MONSTER

43 カードリーダー前①

7 1Fホール②



特定のイベント時

10 MAP バラムガーデン



18 同居人の部屋



19 スコールの部屋(学生寮)



ベッド(休むとHP回復)



17 学生寮大部屋

20 スコールの部屋(SeeD寮)



月刊武器4月号

秘密の場所から帰還後

MONSTERについて

このエリアでは、特定のイベント発生時にかぎり、MONSTERマークのついたマップで敵とエンカウントする場合がある。イベントの種類、および該当するマップは下表のとおり。

Bガーデン内紛時	12, 13, 16, 21

21 駐車場前廊下 MONSTER



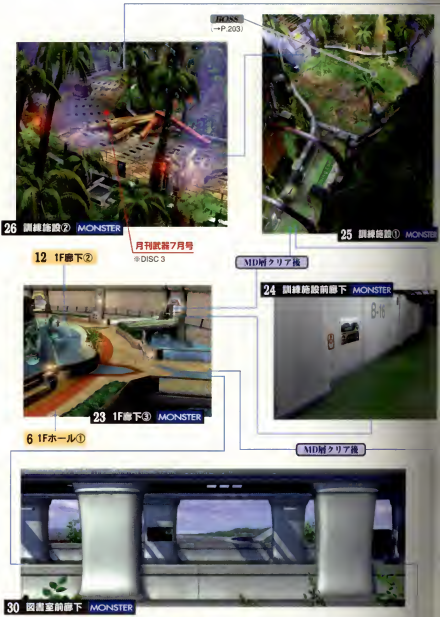


22 駐車場

10

MAP

バラムガーデン



MONSTER について	このエリアでは、特定のイベント発生時にかぎり、MONSTERマークのついたマップで敵とエンカウントする場合がある。イベントの種類、および該当するマップは下表のとおり。
通常時	25（秘密の場所からもどるときのみ）, 26, 27
Bガーデン内紛時	23, 24, 25, 26, 27, 28, 30



10
バラムガーデン
MAP

バラムガーデン 2F



10 MAP バラムガーデン

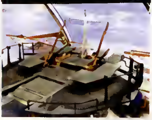
バラムガーデン 3F

42-A ブリッジ



Bガーデン修復後 →

42-B ブリッジ(Bガーデン修復後)



40 3Fエレベーター前



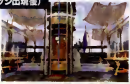
各階エレベーター前へ

41-A 学園長室



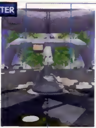
MD層クリア後 →

41-B 学園長室(ブリッジ出現後)



バラムガーデン 正門

45 正門③ MONSTER

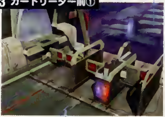


MONSTERについて このエリアでは、特定のイベント発生時にかぎり、MONSTERマークのついたマップで敵とエンカウントする場合がある。イベントの種類、および該当するマップは下表のとおり。

Bガーデン内紛時	34, 35, 38, 44, 45, 46, 47
Gガーデンとの交戦時	34, 35, 36-B

6 1Fホール①

43 カードリーダー前①



46 正門② MONSTER

DRAW ケアル (9/回復型)



47 正門① MONSTER



ワールドマップへ



44 カードリーダー前② MONSTER



炎の洞窟

イフリート取得の課題をクリアしたあとでも洞窟内に入ることができるので、モンスターやドローポイントから魔法を入手する作業は課題終了後に行なうといいだろう。

おもな入手アイテム

なし

ドローポイント

●ファイア

出現モンスター

●レッドマウス
●ボム
●ブエル
●イフリート

SCENARIO ➔ P.261

51 炎の洞窟② MONSTER





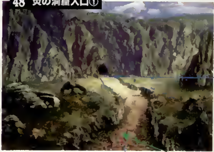
50 炎の洞窟① MONSTER

49 炎の洞窟入口②



CHECK (➔P.261)

48 炎の洞窟入口①



START

ワールドマップへ

55 炎の洞窟⑥ MONSTER



BOSS
(→P.198)

54 炎の洞窟⑤ MONSTER

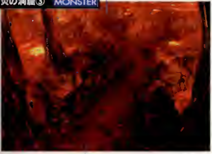


53 炎の洞窟④ MONSTER

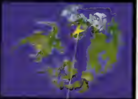


DRAW
ファイア
(多/回復型)

52 炎の洞窟③ MONSTER



10
炎の洞窟
MAP



バラム

アイテムショップやジャンク屋といったショップ関係が、ここではじめて登場。カード収集に大きくかかわってくるカードクイーンはバラム駅①にいる(→P.182)。

おもな入手アイテム

- ティンバー・マニアックス×2
  ※2冊のうち、一方を入手するともう一方は入手できなくなる

ドローポイント

- サンダー
- ケアル

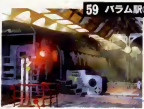
出現モンスター

- ガルバディア兵
- 雷神（1回目）
- 風神（1回目）

SCENARIO → P.261
P.281

ワールドマップへ

59 バラム駅②



ティンバー・マニアックス

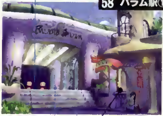
56 バラム市街①



START

レンタカー屋

58 バラム駅①



駅：ティンバー行

アイテムショップ

60 ホテルマンの家



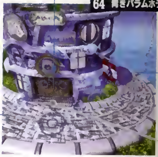
ジャンク屋



57 バラム市街②

DRAW
サンダー
（多／回復型）

64 青きバラムホテル前





63 ゼルの部屋
※バラム封鎖イベント時のみ
SAVE
ベッド(休むとHP回復)
※バラム封鎖イベント時のみ
バラム封鎖イベント以降
ティン邸玄関
62 ティン邸居間
66 ホテル客室
SAVE
ティンバー・マニアックス
65 ホテルフロント MONSTER
※敵はバラム封鎖イベント時のみ出現
受付
BOSS
(→P.227)
DRAW
ケアル
(多/回復型)
69 高速上陸艇
68-A バラム港②
高速上陸艇停泊時
68-B バラム港②(船停泊時)
67-B バラム港①(船停泊時)
高速上陸艇停泊時
67-A バラム港①
CHECK
(→P.335)

10

バラム

MAP



ドール（SeeD実地試験時）

基本的には一本道。近道をしたり、途中にある建物へ入ろうとせず、道なりに移動していくことが、SeeD実地試験で高評価を得るコツのひとつだ（→P.326）。

おもな入手アイテム

なし

ドローポイント

- ●サイレス
- ●プライン

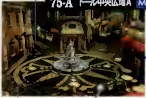
出現モンスター

- ●ガルバディア兵
- ●エリート兵
- ●ハウリザード
- ●ヘッジヴァイパー
- ●ビッグス（1回目）
- ●ウェッジ（1回目）
- ●エルヴィオレ
- ●X-ATM092

SCENARIO → P.263

ドール 市街（SeeD実地試験時）

75-A ドール中央広場A MONSTER



DRAW
サイレス
（多／回復型）

往路：広場で待機中
復路：X-ATM092に追われているとき

※中央広場の敵を全滅させ、いったん画面を切り替えたあとに出現

75-B ドール中央広場B MONSTER



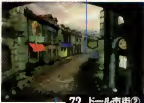
74 ドール市街④ MONSTER



※X-ATM092から逃走中にパブへ入ることが可能（→P.263）

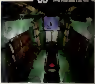


73 ドール市街③ MONSTER



72 ドール市街② MONSTER

69 高速上陸艇



ドール上陸ムービー後



71 ドール市街① MONSTER

70 ルブタンビーチ

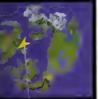
START



ドール 山間部（SeeD実地試験時）




85 電波塔上層部 MONSTER
BOSS
(→P.201)
84-A 電波塔エレベーター②
84-B 電波塔エレベーター②(復旧後)
電波塔復旧後
83-B 電波塔エレベーター①(復旧後) MONSTER
SAVE
DRAW
ブライン
(多/回復型)
電波塔復旧後
SAVE
83-A 電波塔エレベーター①
DRAW
ブライン
(多/回復型)
82-A 電波塔入口
82-B 電波塔入口(復旧後) MONSTER
電波塔復旧後
BOSS
(→P.202)
81-A ドール山間部⑥



ティンバー

ここに掲載してあるSeeD専用キャビン、ティンバーの森（ラグナ編）、森のフクロウ・アジト列車の各マップは、DISC 1のイベント中にのみ登場する。

おもな入手アイテム

- ペット通信2号
- ティンバー・マニアックス×2
- となりのカノジョ

ドローポイント

- ァアル×2
- ウォータ
- ブリザガ（UNSEEN）
- ライブラ

出現モンスター

- ガルバディア兵
- エリート兵
- ハウリザード
- ワンゴオンゴ
- デリング偽大統領
- ナムタル・ウトク

SCENARIO ➡ P.265

SeeD専用キャビン

88 SeeD専用キャビン



最初の乗車時のみ



87 列車通路

START



86 列車内

ティンバーの森（ラグナ編）



森のフクロウ　アジト列車

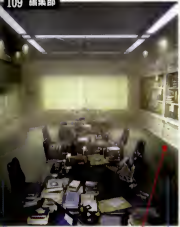


ティンバー 市街


ペットショップ
駅：バラム行
START
おみやげ屋
駅：デリングシティ行
100 ティンバー市街② MONSTER
99 ティンバー市街① MONSTER
ティンバー・マニアックス
104 ホテル客室
CHECK
(→P.337)
101ティンバー市街③ MONSTER
受付
SAVE
103 ホテルフロント
105ティンバー市街⑤ MONSTER
102ティンバー市街④ MONSTER
ジャンク屋
ワールドマップへ

MONSTERについて
のエリアでは、最初にティンバーへきたとき（TV局を
るまで）にかぎり、MONSTERマークのついたマップ
敵とエンカウントする場合がある。


111 森のキツネの首領宅2F


109 編集部

ティンバー・マニアックス


110 森のキツネの首領宅1F


となりのカノジョ

107 ティンバー・マニアックス社受付


108 資料室

UNSEEN DRAW
ブリザガ
（少／非回復型）


106ティンバー市街⑥ MONSTER

112 ティンバー市街⑦

10
MAP
ティンバー

MONSTERについて

このエリアでは、最初にティンバーへきたとき(TV局を出るまで)にかぎり、MONSTERマークのついたマップで敵とエンカウントする場合がある。



114 パブ

CHECK
(→P.267)



122 民家

フクロウの涙
(HP回復)

500ギル



113 ティンバー市街⑧ MONSTER

DRAW
ケアル
(少/回復型)

アイテムショップ

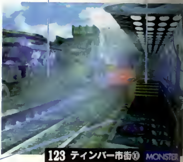
駅：砂漠行



121 ティンバー市街⑨ MONSTER



112 ティンバー市街⑦ MONSTER



123 ティンバー市街⑩ MONSTER

駅：学園東～ドール方面行

106 ティンバー市街⑥

118 歩道橋②



イベント終了後

120 TV局②



10

ティンバー

MAP

TV局突入時のみ

117 歩道橋①





119 TV局①



116 裏通り②

DRAW
ライブラ
(少/回復型)

※はじめてこのマップへきたときは出現しない

115 裏通り①





ドール（復興後）

DISC 1のティンバー脱出イベント終了後から訪れることが可能。ここには画家と落書き少年の対決イベントをはじめ、さまざまなサブイベントが用意されている。

おもな入手アイテム

- 本の山
- 犬の宝
- ティンバー・マニアックス×2

ドローポイント

- サイレス

出現モンスター

- ガルバディア兵
- エリート兵
- ハウリザード
- ヘッジヴァイパー

SCENARIO ➡ P.296

ドール市街（復興後）





137 ホテル客室
ティンバー・マニアックス
レンタカー屋
ワールドマップへ
124 ドール入口
START
136 ホテルフロント
SAVE
受付
DRAW
サイレス
(多/回復型)
犬の宝1
138 ドール山間部①
133 プライベートルーム
日記
本の山
メモ
135 ドール中央広場
CHECK
(→P.296)
129 画家の家
CHECK
(→P.296)
125 ドール港
127-B ルプタンビーチ(残骸なし)

ドール 山間部（復興後）

10

MAP ドール（復興後）

140 ドール山間部③ MONSTER





139 ドール山間部② MONSTER

138 ドール山間部① MONSTER



135 ドール中央広場



セントラ発掘現場

岩を動かしたり落とし穴を作るなど、ラグナたちがここで行なったことが、のちにスコールたちがルナティックパンドラへ侵入したときの状況に影響をおよぼす(→P.289)。

もな入手アイテム

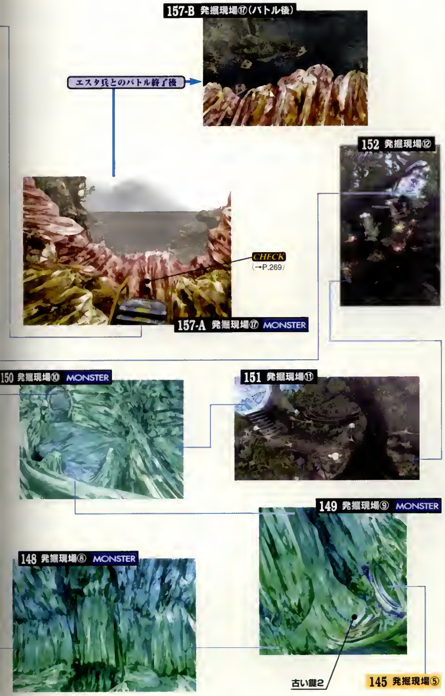
ローポイント
リプル
ンフュ
アル

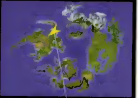
現モンスター
スタ兵
スタ兵(ターミネーター)
スパー
ンビンシブル

CENARIO → P.269




155 発掘現場⑮ MONSTER
DRAW
ケアル
(少/回復型)
岩
156 発掘現場⑯ MONSTER
154 発掘現場⑭ MONSTER
153 発掘現場⑬ MONSTER
ダイナマイトのスイッチ
143 発掘現場③
146 発掘現場⑥ MONSTER
古い鍵1
レバー
レバー
レバー
147 発掘現場⑦ MONSTER


157-B 発掘現場⑰(バトル後)
エスタ兵とのバトル終了後
152 発掘現場⑫
CHECK
(→P.269)
157-A 発掘現場⑰ MONSTER
150 発掘現場⑩ MONSTER
151 発掘現場⑪
149 発掘現場⑨ MONSTER
148 発掘現場⑧ MONSTER
古い鍵2
145 発掘現場⑤



ガルバディアガーデン

DISC 1ではかぎられた場所にのみ移動可。DISC 2では校内に散らばるカードキー[1]～[3]を集め、扉のロックを開けつつ魔女が待つ部屋を目指すことになる。

おもな入手アイテム

なし

ドローポイント

- ●ヘイスト(UNSEEN)
- ●シェル
- ●プロテス
- ●レイズ
- ●オーラ(HIDDEN)
- ●ダブル(HIDDEN)

出現モンスター

- ●ガルバディア兵
- ●エリート兵
- ●クリープス
- ●トライフェイス
- ●ダブルハガー
- ●ブリッツ
- ●ワイルドフック
- ●スラッパー
- ●ケルベロス
- ●サイファー(2～3回目)
- ●イデア(2回目)

SCENARIO ➤ P.269
P.283

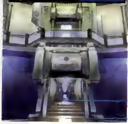
ガルバディアガーデン 1F

181 2F廊下①

163 1F廊下② MONSTER



162 1F廊下① MONSTER

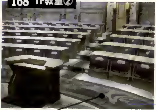


MONSTERについて
このエリアでは、Gガーデンとの交戦時にかぎり、MONSTERマークのついたマップで敵とエンカウントする場合がある。

166 1F廊下③ MONSTER



168 1F教室②



CHECK (→P.283)

DISC 2

カードキー[3]入手後

169 1F廊下④ MONSTER



170 1F教室③



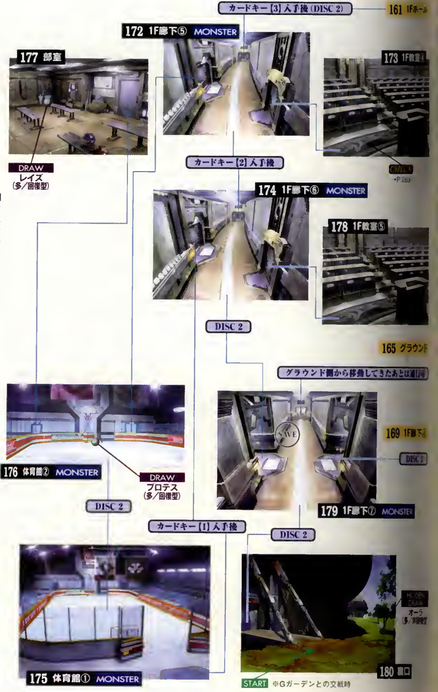
DISC 2

179 1F廊下⑦


164 1F小ホール MONSTER
DRAW
シェル
(多/回復型)
165 グラウンド MONSTER
197 スタンド②
179 1F廊下⑦
172 1F廊下⑤
カードキー【3】入手後 (DISC 2)
BOSS
(→P.232)
160 カードリーダー前
SAVE
161 1Fホール MONSTER
UNSEEN DRAW
ヘイスト
(多/回復型)
DISC 1
DISC 1
167 1F教室①
159 正門②
188 2F階段
START
171 1F階段 MONSTER
158 正門①
ワールドマップへ

10

MAP ガルバディアガーデン



185 マスタールーム② MONSTER



BOSS
(→P.233)

184 マスタールーム①



163 1F廊下②

MONSTERについて

このエリアでは、Gガーデンとの交戦時にかぎり、MONSTERマークのついたマップで敵とエンカウントする場合がある。

カードキー【3】入手後



181 2F廊下① MONSTER

182 応接室





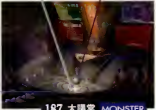
183 エレベーターホール



186 2Fホール MONSTER

BOSS
(→P.233)

HIDDEN DRAW
ダブル
(少/非回復型)



187 大講堂 MONSTER

190 学生寮①



189 2F廊下② MONSTER



191 学生寮②



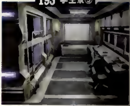
195 3F階段

171 1F階段



188 2F階段 MONSTER

193 学生寮③



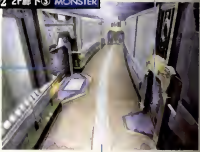
MONSTERについて

このエリアでは、Gガーデンとの交戦時にかぎり、MONSTERマークのついたマップで敵とエンカウントする場合がある。

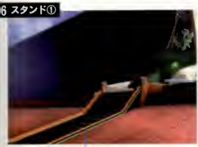
194 学生寮④



192 2F廊下③ MONSTER



6 スタンド①



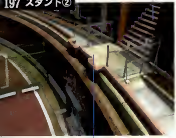
カードキー【2】入手後

195 3F階段 MONSTER



188 2F階段

197 スタンド②



165 グラウンド

ガルバディアガーデン西駅

198-A 駅



ワールドマップへ

駅：デリングシティ行

アーヴァインが仲間に加わったあと



198-B 駅（列車停車中）



デリングシティ

最初はラグナ編で訪れることになるが、そのときに移動可能な場所は、MAP202~204、213~216-A、221、241、245~248の計14カ所。スコール編ではバスが利用できる。

おもな入手アイテム

- ティンバー・マニアックス
- 月刊武器5月号

ドローポイント

- サンダラ
- エスナ
- ゾンビー
- バイオ (HIDDEN)

出現モンスター

- レッドマウス
- クリープス
- グランデアーロ
- シュメルケ
- サイファー (1回目)
- イデア (1回目)

SCENARIO ➡ P.269
P.271

デリングシティ 市街



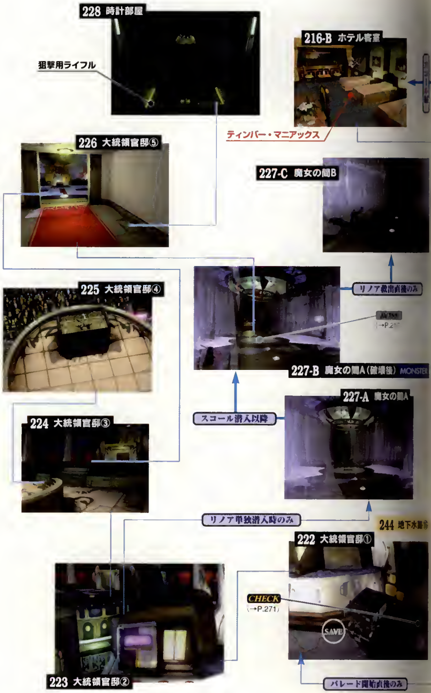


10 MAP
デリングシティ

10

MAP

デリングシティ

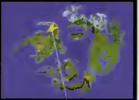



216-A ホテル客室(ラグナ編)
215 バー
247 凱旋門1F
221 凱旋門下
203 中央通り①
214 ホテルフロント
SAVE
受付
219 中央通り②
204 駅前広場②
213 ホテル前
220 公園通り
DRAW
サンダラ
(少/回復型)
207 カーウェイ邸前
バス停
バス停
217 ショッピングモール
アイテムショップ
ジャンク屋
バス停
バス停
207 カーウェイ邸前
バス停
バス停
バス停
218 大統領官邸前

デリングシティ 地下水路




248 凱旋門2F
鉄格子のスイッチ
247 凱旋門1F
SAVE
246 地下水路⑱ MONSTER
245 地下水路⑰ MONSTER
221 凱旋門下
222 大統領官邸①
243 地下水路⑮ MONSTER
244 地下水路⑯ MONSTER
月刊武器5月号
DISC 2 以降
242 地下水路⑭ MONSTER
ハシゴ
241 地下水路⑬ MONSTER
240 地下水路⑫ MONSTER



名もなき王の墓

カーウェイ邸の衛兵から出された課題をこなすだけなら、入ってすぐの十字路で引き返してかまわない。しかし、奥を探索すれば、G.F.ブラザーズを入手することが可能だ。

おもな入手アイテム

なし

ドローポイント

- プロテス
- レビテト
- ケアルラ（HIDDEN）

出現モンスター

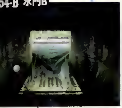
- ブエル
- エサンスーシ
- ブリヌラ
- ライフフォビドン
- セクレト
- ミノタウロス

SCENARIO ▶ P.269



水門開放後

54-B 水門B



DRAW
レビテト
(多/回復型)

254-A 水門A



DRAW
レビテト
(多/回復型)

剣

252 行き止まり



251 台座の部屋 MONSTER

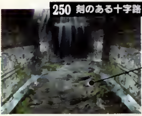


※セクレトとの戦闘終了後に出現

BOSS (→P.215)



250 剣のある十字路 MONSTER



剣
※入口の方向から進んできた場合の位置

共通のフィールドマップ

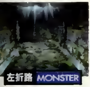
上の全体マップから引き出されてない部分では、すべて共通マップ使用されている。見た目にまどわれて迷わないよう、つねに自分の在位置を把握しつつ移動したい。お、通路の形状とマップの種類の応は下を参照のこと。

画面切り替えの処理

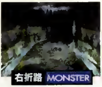
共通マップは、つねに画面手前がパーティーの進入方向(マップ切り替え直後に立っている位置)になるように表示される。そのため、方向キーを⬇へ入れつづけていると、ふたつのマップのあいだで行ったりきたりをくり返すことになるので注意。

道に迷ったときは

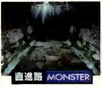
右折路の直後の十字路は左折、左折路の直後の十字路は右折、そのほかの場合は直進をつづけると、共通マップ以外の場所にたどり着ける。地図表示中に●ボタンを押すことでも入口にもどれるが、その方法を使うとSeeDランクが下がってしまう。



左折路 MONSTER



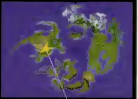
右折路 MONSTER



直進路 MONSTER



十字路 MONSTER



ウィンヒル(ラグナ編)

ここでのドローポイントの使用状況はスコール編へ引き継がれる。村の入口にあるアイテムショップでは、このあとのD地区収容所での戦いに備えて買い物をしておくといい。

おもな入手アイテム

なし

ドローポイント

- ●ケアルガ (HIDDEN)
- ●デスペル
- ●ドレイン
- ●リフレク (HIDDEN)

出現モンスター

- ●バイトバグ
- ●ケダチク

SCENARIO ➔ P.273

HIDDEN DRAW
ケアルガ
(少／非回復型)



258 エルオーネの家2F



259 エルオーネの家1F



262 レインの家2F



261 レインの家1F

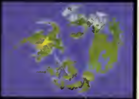


268 民家②



267 ウィンヒル村⑤ MONSTER


260 ウィンヒル村① MONSTER
DRAW
デスペル
(多/回復型)
264 民家①
DRAW
ドレイン
(多/回復型)
263 ウィンヒル村② MONSTER
5 ウィンヒル村③ MONSTER
HIDDEN
DRAW
リフレク
(少/非回復型)
266 ウィンヒル村④ MONSTER
パトロールの往路のみ
270 ホテル客室
269 ホテルフロント



ガルバディアD地区収容所

15フロアにおよぶ塔型の収容所。フロア1～12は同じグラフィックで構成されている。どのフロアに何があるかを把握して、探索もれがないように気をつけたい。

D地区収容所



おもな入手アイテム

- テント
- ペットハウス
- ペットの名札
- パワーアップ
- 格闘王001

ドローポイント

- バーサク
- サンダガ（HIDDEN）
- エアロ

出現モンスター

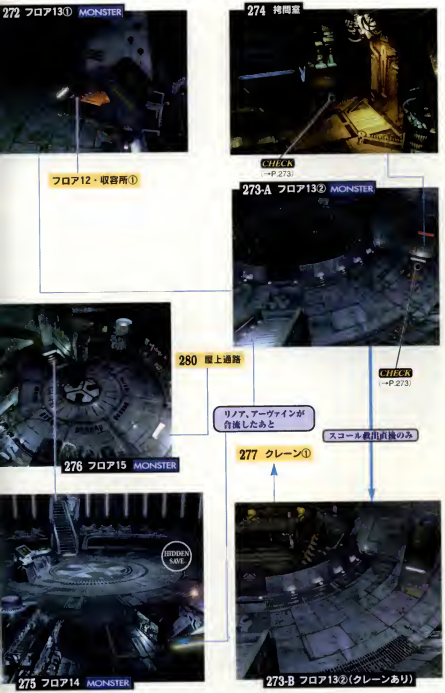
- エリート兵
- ハウリザード
- スラストエイビス
- ウェンディゴ
- ベルヘルメルヘル
- 警備員
- GIM47N
- GIM52A
- ビッグス（2回目）
- ウェッジ（2回目）

SCENARIO ➡ P.273

収容所 フロア1～12 早見表

D地区収容所のフロア1～12は、いずれも収容所①、収容所②、監房②、監房③という4つの共通マップで構成されている。以下の表は、各フロアの監房のなかに何があるか、および収容所①の階段のあいだに仕切りが存在するか否かをまとめたもの。「仕切り」の欄に"ムンバ"と書いてある場合、そのフロアの仕切りがフロア13でムンバに話しかけると撤去できることを表す（→P.273）

フロア	監房②	監房③	仕切り
12	入れない	入れない	あり（ム…
11	カードゲーム（要200ギル）	HIDDEN DRAW サンダガ（少／非回復型）	あり（ム…
10	SAVE	バトル計を所持しているときのみカードゲーム（要300ギル）	あり（ム…
9	入れない	DRAW バーサク（多／回復型）	あり（ムン…
8	アイテムショップ	入れない	武器奪回前… 武器奪回後…
7	（監房①）	入れない	な…
6	入れない	入れない	あり（ムン…
5	入れない	カードゲーム（要500ギル）	あり（ムン…
4	箱（テント）	入れない	あり（ムン…
3	入れない	箱（ペットハウス）	あり（ムン…
2	箱（ペットの名札）	箱（パワーアップ）	あり（ムン…
1	HIDDEN SAVE	格闘王001	なし



10 MAP

ガルバディアD地区収容所


280 屋上通路 MONSTER
281 収容所出口
273-B フロア13②(クレーンあり)
276 フロア15
スイッチ
277 クレーン①
279-A
奥へ移動後
スイッチ作動後
279-B 通路(土砂くずれ)
278 クレーン②

284 砂漠駅②



283 砂漠駅①

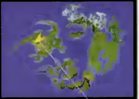


282 砂漠



パーティ決定後・ガーデンチーム

DRAW
エアロ
(少／回復型)



ガルバディア軍ミサイル基地

自爆スイッチ作動後は、自爆までの時間が20分を切らないと、管制室②→ミサイル基地③の扉が開かない。迂回するか設定時間を20分以下にするかはプレイヤーしだいだ。



おもな入手アイテム

なし

ドローポイント

- ブリザラ
- アレイズ(HIDDEN)
- ブライン

出現モンスター

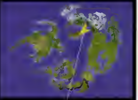
- ガルバディア兵
- エリート兵
- ハウリザード
- コマンド兵
- コマンドリーダー
- SAM08G
- BGH251F2(1回目)

SCENARIO → P.275



MONSTERについて ミサイル基地では、セルフィたちの潜入がバレると、より多くのマップで敵とエンカウントするようになる。通常時とバレたあとのちがいは以下のとおり。

通常時	286-B, 295
バレたあと	286-B, 288, 290, 291, 292, 293, 295



バラムガーデン地下

MD層はバラムガーデンの内紛中にシドから指令を受けたあとに、マスタールームはMD層をクリアしてガルバディアのミサイル攻撃を回避した直後に、訪れることになる。

おもな入手アイテム

なし

ドローポイント

- ●アレイズ
- ●バイオ（HIDDEN）

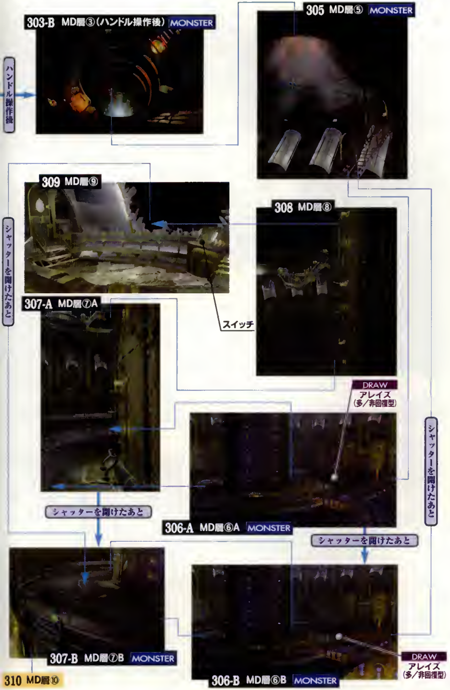
出現モンスター

- ●ハウリザード
- ●ブエル
- ●ブラッドソウル
- ●ブリヌラ
- ●トライフェイス
- ●オイルシッパー
- ●セルト・ヒサーリ
- ●サグト・ヒサーリ
- ●ソルト・ヒサーリ
- ●ノーグ

SCENARIO → P.277
P.279

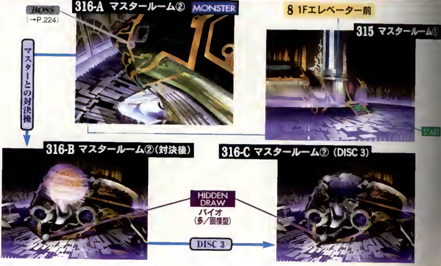
バラムガーデン MD層




303-B MD層③(ハンドル操作後) MONSTER
ハンドル操作後
305 MD層⑤ MONSTER
309 MD層⑨
シャッターを開けたあと
308 MD層⑧
307-A MD層⑦A
スイッチ
DRAW
アレイズ
(多/非回復型)
306-A MD層⑥A MONSTER
シャッターを開けたあと
シャッターを開けたあと
シャッターを開けたあと
307-B MD層⑦B MONSTER
310 MD層⑩
306-B MD層⑥B MONSTER
DRAW
アレイズ
(多/非回復型)


307-B MD層⑦B
310 MD層⑩
MONSTER
311 MD層⑪
SAVE
シャッターのレバー
BOSS
(→P.224)
313 MD層⑬
314 MD層⑭
312 MD層⑫

マスタールーム


BOSS
(→P.224)
316-A マスタールーム②
MONSTER
8 1Fエレベーター前
315 マスタールーム①
START
マスターとの対決後
316-B マスタールーム②(対決後)
316-C マスタールーム②(DISC 3)
HIDDEN
DRAW
バイオ
(多/回復型)
DISC 3



フィッシャーマンズ・

駅長の家の前は飛空艇ラグナロクの着陸場所になっており、ワールドマップ上のF.H.に着陸させると、ラグナロクから直接、ミラーパネル②へ移動することが可能だ。

おもな入手アイテム

ィンバー・マニアックス×2

ドローポイント

アレイズ（HIDDEN）
リジェネ
アルテマ（HIDDEN）
ェル
ヘイスト

出現モンスター

ガルバディア兵
エリート兵
GIM47N
SAM08G
BGH251F2（2回目）

SCENARIO ➜ P.279

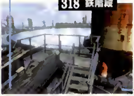
10 MAP フィッシャーマンズ・ホライズン

317 F.H.入口



START
38 バラムガーデン・2F廊下②
エスタ行きイベント時
405 大塩湖・ホライズンブリッジ①

318 鉄階段



※このハシゴで320クレーンへの通路に移動可能（アーヴァイン単独行動時をのぞく）

319 工場①



320 クレーン



HIDDEN DRAW
アレイズ（少／非回復型）
CHECK（→P.279）

321 工場②

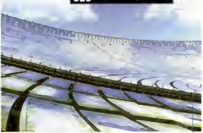


322 F.H.①



330 F.H.②

323 ミラーパネル通路



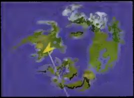
328-A コンサート会場A
コンサート時
324-A ミラーパネル①



326 駅長宅2F
325-B 駅長宅1F(コンサート練習中)
HIDDEN DRAW
アルテマ
(多/非回復型)
コンサート練習中
ラグナロクへ
325-A 駅長宅1F
327-B ミラーパネル②(飛空艇あり)
ラグナロク
324-A ミラーパネル①
327-A ミラーパネル②
323 ミラーパネル通路
コンサート練習中
329 ステージ
324-B ミラーパネル①(コンサート練習中)
CHECK
(→P.279)
えっちい
328-A コンサート会場A
323 ミラーパネル通路
コンサート時
□ボタンで
視点切り替え
328-B コンサート会場B



MONSTERについて このエリアでは、ガルバディア軍が侵攻してきたときにかぎり、MONSTERマークのついたマップで敵とエンカウントする場合がある。



ウィンヒル（スコール編）

ワールドマップから村へ入るときに、山側と海側のどちらから入ったかによってスタート地点が変わる。目的地に応じて入口を使いわけるといいだろう。

おもな入手アイテム

- つぼの破片×4（キーアイテム）
- ギサールの野菜
- フェニックスの尾

ドローポイント

- ケアルガ（HIDDEN）
- デスペル
- ドレイン
- リフレク（HIDDEN）

出現モンスター

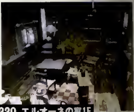
なし

SCENARIO ➔ P.296

HIDDEN DRAW
ケアルガ
(少/非回復型)



338 エルオーネの家2F


339 エルオーネの家1F


342 レインの家2F


341 レインの家1F

つぼの破片

CHECK
→P.296


349 民家②


348 ウィンヒル村⑤

アイテムショップ

ワールドマップへ



343 富豪の屋敷
つぼの破片
CHECK
(→P.296)
340 ウィンヒル村①
ワールドマップへ
DRAW
デスペル
(多/回復型)
345 民家①
つぼの破片
344 ウィンヒル村②
DRAW
ドレイン
(多/回復型)
346 ウィンヒル村③
つぼの破片
ギサールの野菜
フェニックスの尾
347 ウィンヒル村④
HIDDEN DRAW
リフレク
(少/非回復型)
受付
350 ホテルフロント
351 ホテル客室



シュミ族の村

F.H.でのコンサートイベント後に訪れることが可能。村の工房で造られている像にかかわる、ふたつのイベントをこなせば、長老から貴重なアイテムがもらえる。

おもな入手アイテム

- 青石(キーアイテム)
- 風石(キーアイテム)
- 命石(キーアイテム)
- 影石(キーアイテム)
- 水石・ニセモノ(キーアイテム)
- 水石(キーアイテム)
- ティンバー・マニアックス

ドローポイント

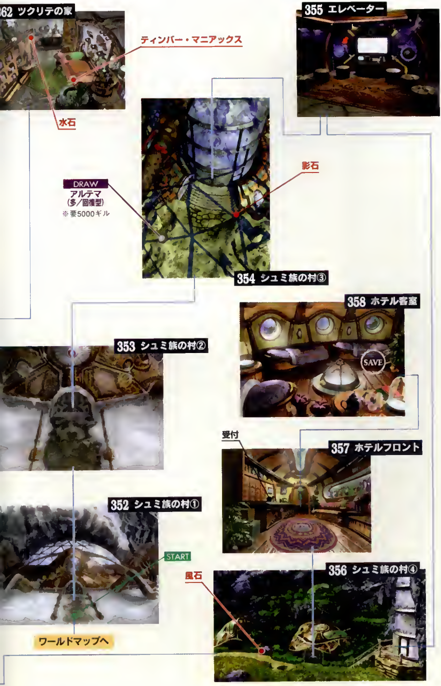
- ブリザガ
- ファイガ
- アルテマ

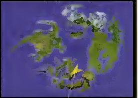
出現モンスター

なし

SCENARIO → P.297




362 ツクリテの家
ティンバー・マニアックス
水石
355 エレベーター
影石
DRAW
アルテマ
(多/回復型)
※要5000ギル
354 シュミ族の村③
358 ホテル客室
SAVE
353 シュミ族の村②
受付
357 ホテルフロント
352 シュミ族の村①
START
風石
356 シュミ族の村④
ワールドマップへ



セントラ遺跡

2体のG.F.が入手可能だが、最初のうちは20分の制限時間がある。まずはG.F.オーディンを入手し、制限時間を解除してからG.F.トンベリの入手に挑戦しよう。

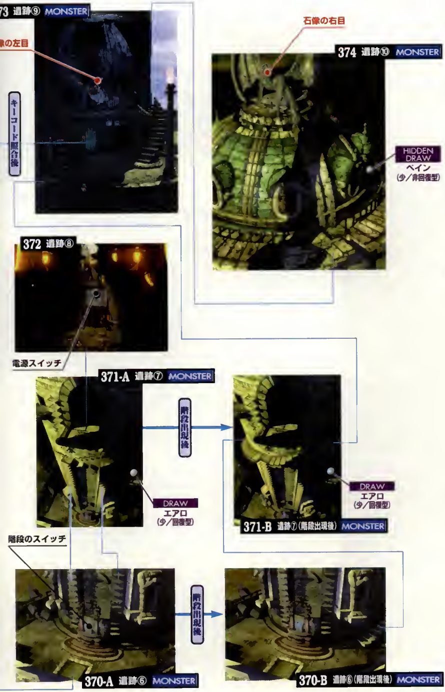
おもな入手アイテム
- 石像の左目（キーアイテム）
- 石像の右目（キーアイテム）

ドローポイント
- ドレイン（HIDDEN）
- エアロ
- ペイン（HIDDEN）

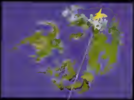
出現モンスター
- ボム
- ブエル
- プリヌラ
- ライフフォビドン
- トンベリ
- オーディン
- トンベリキング

SCENARIO → P.294





73 遺跡⑨ MONSTER
像の左目
キーコード照合後
石像の右目
374 遺跡⑩ MONSTER
HIDDEN DRAW
ペイン
(少/非回復型)
372 遺跡⑧
電源スイッチ
371-A 遺跡⑦ MONSTER
階段出現後
DRAW
エアロ
(少/回復型)
DRAW
エアロ
(少/回復型)
371-B 遺跡⑦(階段出現後) MONSTER
階段のスイッチ
階段出現後
370-A 遺跡⑥ MONSTER
370-B 遺跡⑥(階段出現後) MONSTER



トラビアガーデン

F.H.でのコンサートイベント終了後に訪れることができるが、なかに入れるのは、バラム封鎖イベントが終わり、バラムガーデンのブリッジでセルフィから話を聞いたあと。

おもな入手アイテム

- 月刊武器8月号
- ティンバー・マニアックス

ドローポイント

- サンダガ
- ゾンビー (HIDDEN)
- オーラ (HIDDEN)

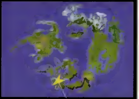
出現モンスター

なし

SCENARIO→P.281




383 学園祭ステージ
HIDDEN DRAW
オーラ
(少/非回復型)
382 教室②
380 ガレージ
381 教室①
379 墓地
ティンバー・マニアックス
HIDDEN DRAW
ゾンビー
(少/非回復型)
378 正門③
DRAW
サンダガ
(多/回復型)
月刊武器8月号



イデアの家

イデアの家(過去)は、トラビアガーデンのグラウンドでスコールたちが幼少時を思い出すイベントで登場。現代では、DISC 3でのみ敷地内に入ることができる。

おもな入手アイテム

●ティンバー・マニアックス

ドローポイント

●ケアルガ

出現モンスター

なし

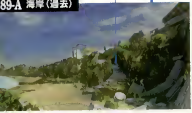
SCENARIO→ P.281
P.285
P.293

イデアの家（過去）



夜

389-A 海岸(過去)



389-B 海岸(過去・夜)



イデアの家

394 裏庭



ティンバー・マニアックス

393 薬部屋



392 イデアの部屋



DRAW
ケアルガ
(少/回復型)

391 花畑

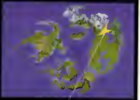


390 イデアの家入口



ワールドマップへ

START



トラビア渓谷

ラグナ編でプレイヤーが自由に移動可能となるのは、トラビア渓谷⑤でルブルムドラゴンとのバトルをキャンセルしたあと。ただし、そのときもトラビア渓谷①には移動不可。

おもな入手アイテム

なし

ドローポイント

なし

出現モンスター

- バイトバグ
- オチュー
- メズマライズ
- ルブルムドラゴン

SCENARIO→P.285



白いSeeDの船

ここを訪れることができるのは、DISC 3のラグナ編終了後から、スコールがエスタに踏みこむ直前までの短いあいだだけ。アイテムの取り忘れがないように注意。

おもな入手アイテム
ティンバー・マニアックス

ドローポイント
ホーリー

出現モンスター
し

SCENARIO → P.285





大塩湖

全ドローポイントをまわるなら、大塩湖②で恐竜の頭ガイコツをのぼるルートを進もう。アバドンとのバトル後は、ラグナ編への移行に備えてセーブしておくといい。

おもな入手アイテム

なし

ドローポイント

- メテオ（HIDDEN）
- サンダガ

出現モンスター

- バイセージ
- ゴーマニ
- ドロマニ
- アバドン

SCENARIO ▶ P.285

海岸駅

ワールドマップへ

月の涙後

407-B 海岸駅（月の涙後）



407-A 海岸駅





406 ホライズンブリッジ②

317 F.H.入口

405 ホライズンブリッジ①



START

大塩湖

409 大塩湖② MONSTER



408 大塩湖①



START

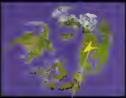
月の涙前

ワールドマップへ



417 謎の建造物①
スイッチを押したあと
415-A 大塩湖⑧
415-B 大塩湖⑧（入口出現後）
スイッチ
416 大塩湖⑨
414 大塩湖⑦ MONSTER
BOSS
→P 235)
412 大塩湖⑤
DRAW
サンダガ
/回復型)
411 大塩湖④ MONSTER
※跳び降りる
ことが可能
413 大塩湖⑥
SAVE
410 大塩湖③ MONSTER
HIDDEN
DRAW
メテオ
(少/非回復型)

10
大塩湖
MAP



謎の建造物

アイテムもドローポイントもなく、敵にエンカウントすることもない。エスタの科学力の高さがうかがえるOCSパネルを操作したら、エレベーターに乗って先を急ごう。

おもな入手アイテム
なし

ドローポイント
なし

出現モンスター
なし

SCENARIO ▶ P.285

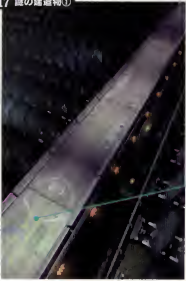
419 謎の建造物③



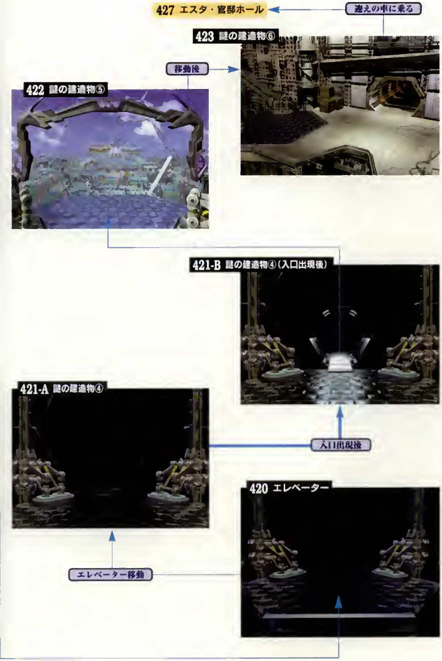
418 謎の建造物②

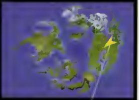


417 謎の建造物①



415-B 大塩湖⑧（入口出現後）


427 エスタ・官邸ホール
迎えの車に乗る
423 謎の建造物⑥
移動後
422 謎の建造物⑤
421-B 謎の建造物④(入口出現後)
421-A 謎の建造物④
入口出現後
420 エレベーター
エレベーター移動



ルナティックパンドラ研究所

スコール編とラグナ編の両方で訪れることが可能だが、月刊武器創刊号が入手できるのはラグナ編のみ。ショップで高く売れるので、ぜひここで入手しておきたい。

おもな入手アイテム

- 月刊武器創刊号（ラグナ編）

ドローポイント

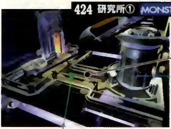
- デス

出現モンスター

- エスタ兵
- エスタ兵（ターミネーター）
- ゲスパー
- インビンシブル

SCENARIO ➜ P.287

424 研究所① MONSTER



CHECK
（→P.287）

ラグナ編

START ※ラグナ編

425 研究所②



月刊武器創刊号
※ラグナ編でいったん研究所入口へ出たあとに入手可

426-B 研究所入口（スコール編）



DRAW
デス
（多／回復型）

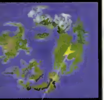
ワールドマップへ

スコール編



426-A 研究所入口

DRAW
デス
（多／回復型）



エスタ

ワールドマップ上の大統領官邸横にエアステーションがある。ここに飛空艇ラグナロクを着陸させると、飛空艇からエスタ市街へダイレクトに移動することが可能だ。

おもな入手アイテム
オカルトファンⅣ

ドローポイント
ブリザド
クエイク
ケアルガ
トルネド
ダブル
フレア（HIDDEN）

出現モンスター
ガルバディア兵
エリート兵
エスタ兵
エスタ兵（ターミネーター）
GIM52A
SAM08G
グラナトゥム
クアール
ガルキマセラ
鉄巨人
エルノーイル
ベヒーモス

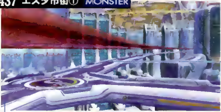
SCENARIO→ P.287
P.289
P.293

大統領官邸



エスタ市街

437 エスタ市街① MONSTER

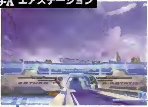


445 エスタ市街⑦ MONSTER



MONSTERについて
このエリアでは、ルナティックパンドラ通過イベント以降、MONSTERマークのついたマップで敵とエンカウントする場合がある。

439-A エアステーション



ラグナロク着陸時

リフター



438 エスタ市街② MONSTER

ラグナロクへ

440 エスタ市街③ MONSTER

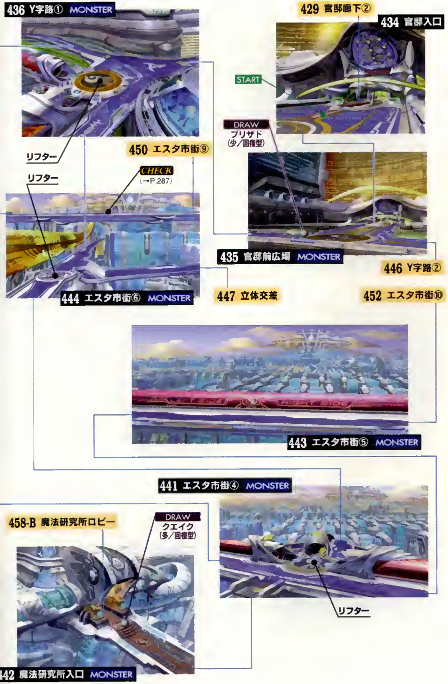


※ルナティックパンドラ通過時は使用不可

リフレッシュエリア(HP回復)



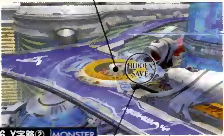
439-B エアステーション(飛空艇あり)


436 Y字路① MONSTER
429 官邸廊下②
434 官邸入口
START
DRAW
ブリザド
(少/回復型)
リフター
450 エスタ市街⑨
CHECK
(→P.287)
リフター
435 官邸前広場 MONSTER
446 Y字路②
444 エスタ市街⑥ MONSTER
447 立体交差
452 エスタ市街⑩
443 エスタ市街⑤ MONSTER
441 エスタ市街④ MONSTER
458-B 魔法研究所ロビー
DRAW
クエイク
(多/回復型)
リフター
442 魔法研究所入口 MONSTER

10
MAP エスタ

435 官邸前広場

リフター



446 Y字路② MONSTER

※依頼を受けたあとに出現

MONSTERについて
このエリアでは、ルナティックパンドラ通過イベント以降、MONSTERマークのついたマップで敵とエンカウントする場合がある。

447 立体交差 MONSTER



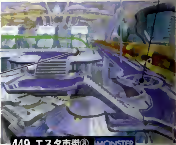
444 エスタ市街⑥

444 エスタ市街⑥

450 エスタ市街⑨ MONSTER



リフター



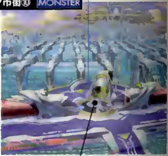
DRAW
ケアルガ
(多/回復型)

※依頼を受けたあとは、この位置からやや左下へ移動

449 エスタ市街⑧ MONSTER

ルナティックパンドラ通過時

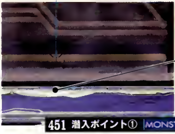
452 エスタ市街⑩ MONSTER



443 エスタ市街⑤

リフター

512 ルナティックパンドラ・入口①

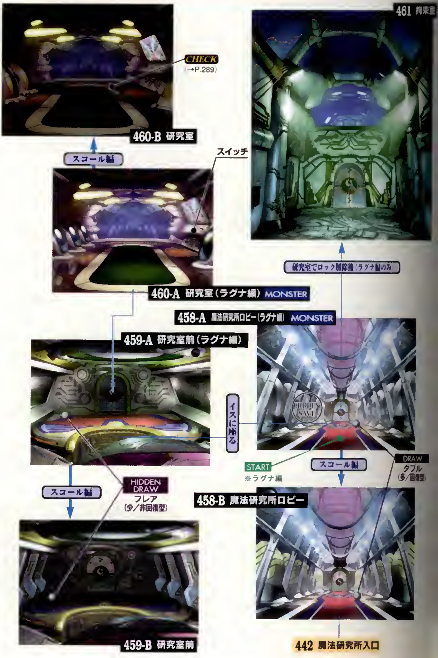


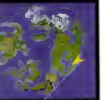
CHECK
(→P.289)

451 潜入ポイント① MONSTER


457 エスタ市街⑫ MONSTER
529 ルナティックパンドラ・入口③
456 潜入ポイント③ MONSTER
517 ルナティックパンドラ・入口②
ルナティックパンドラ通過時
455 エスタ市街⑪ MONSTER
448 潜入ポイント② MONSTER
リフター
454 ショッピングモール MONSTER
レンタカー屋
453 首都入口
HIDDEN DRAW
トルネド
(少/回復型)
※依頼を受けたあとは、この位置からやや右上へ移動
アイテムショップ×2
ペットショップ
ジャンク屋
本屋
※メニューで選択
ワールドマップへ

魔法研究所（オダイン博士の研究所）





ティアーズポイント

海底から引き上げられたルナティックパンドラの移動先。何も意味がない場所に見えるが、中心部にはG.F.グラシャラボラス入手に必要なソロモンの指輪が落ちている。

おもな入手アイテム

ソロモンの指輪

ドローポイント

レイズ
リフレク

出現モンスター

グラナトゥム
ウアール
ガルキマセラ
鉄巨人
ベヒーモス

SCENARIO ➡ P.287

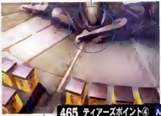
466 ティアーズポイント⑤ MONSTER

DRAW
リフレク
(少/非回復型)



CHECK
(→P.287)

ソロモンの指輪



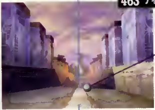
465 ティアーズポイント④ MONSTER

MONSTERについて
このエリアでは、ルナティックパンドラ通過イベント以降、MONSTERマークのついたマップで敵とエンカウントする場合がある。



464 ティアーズポイント③ MONSTER

463 ティアーズポイント② MONSTER



DRAW
レイズ
(多/回復型)

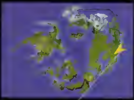
462 ティアーズポイント①



START

ワールドマップへ

10
ティアーズポイント
MAP



ルナゲート

ルナサイドベース行きロケットの発射基地。アイテムもドローポイントもないので、リノアを連れてエルオーネに会いに行くとき以外は、とくに訪れる必要はないだろう。

おもな入手アイテム

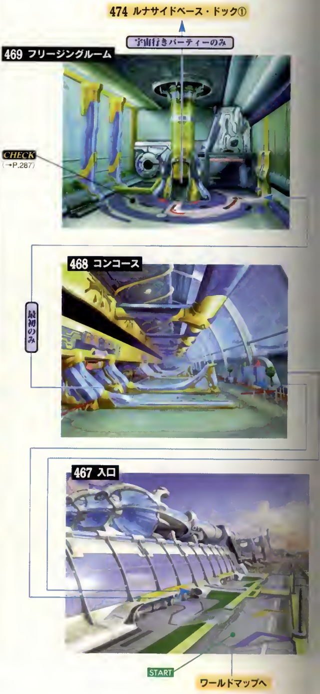
なし

ドローポイント

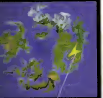
なし

出現モンスター

なし



SCENARIO ▶ P.287



エスタ国立魔女記念館

ラグナロクで宇宙から帰還後、エスタの高官たちに連れていかれたリノアが拘束されている場所。その昔、エスタの支配者だった魔女アデルが封印された場所でもある。

おもな入手アイテム

ドローポイント

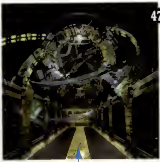
ストップ

出現モンスター

グラナトゥム
ガルキマセラ

SCENARIO → P.293

473 魔女記念館④



472 魔女記念館③



リノア救出時のみ

471 魔女記念館②



DRAW
ストップ
(少/回復型)

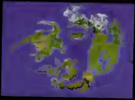
470 魔女記念館① MONSTER



※ルナティックパンドラ通過イベント以降は、敵とエンカウントする場合がある。

START

ワールドマップへ



ルナサイドベース

エルオーネの部屋にあるメテオのドローポイントには、いったん部屋へ入ったあと、扉が開くぐらいまで入口に近づいた位置から、画面左に移動すればたどり着ける。

おもな入手アイテム

なし

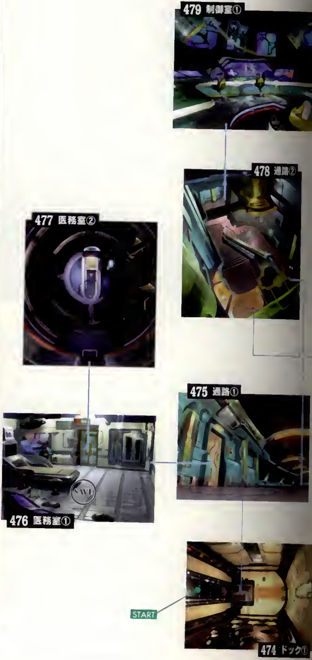
ドローポイント

- メテオ（UNSEEN）
- メルトン（UNSEEN）

出現モンスター

なし

SCENARIO ➡ P.291



480 制御室②



エルオーネと脱出時

485 脱出ポッド①

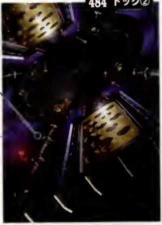


UNSEEN DRAW
メルトン
(多/回復型)

486 脱出ポッド②

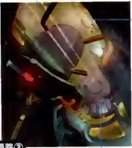


484 ドック②



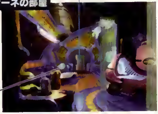
CHECK
(→P.291)

リノア追跡時



481 通路③

482 エルオーネの部屋

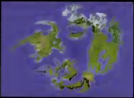


UNSEEN DRAW
メテオ
(少/非回復型)

483 ロッカールーム



宇宙服



飛空艇ラグナロク

飛空艇内のドローポイントは、ポイントが存在する部屋に棲息しているプロパゲーターが死んでいるときのみ出現。生きている場合は画面に表示されず、ドローもできない。

おもな入手アイテム

なし

ドローポイント

- ●レイズ
- ●アレイズ（HIDDEN）
- ●ケアルラ

出現モンスター

- ●プロパゲーター

SCENARIO ➡ P.291

飛空艇ラグナロク





脱出ポッド回収現場



10

MAP

飛空艇ラグナロク



海洋探査人工島

ワールドマップの左下スミにあるこの島では、G.F.バハムートとG.F.エデンを手に入れることができる。しかし、そのぶん出現するモンスターは強敵ぞろいなので要注意。

おもな入手アイテム

なし

ドローポイント

- デスペル
- エスナ
- トリプル
- アルテマ（HIDDEN）

出現モンスター

- ボム
- ブエル
- ヘッジヴァイパー
- ブラッドソウル
- ルブルムドラゴン
- グレンデル
- トライフェイス
- ドラゴンイゾルデ
- クアール
- ガルキマセラ
- 鉄巨人
- エルノーイル
- ベヒーモス
- バハムート
- アルテマウェポン

SCENARIO ➡ P.295

研究所



MONSTERについて
このエリアでは、アルテマウェポンを倒していないときにかぎり、MONSTERマークのついたマップで敵とエンカウントする場合がある。



予備蒸気圧使用量とルートについて

海洋探査人工島の作業区は全6層構成で、各層へ降りるには、予備蒸気圧を使用して扉のロックを解除する必要がある。ただし、第3層はNo.1～3、第4層はNo.4～6、第5層はNo.7～9と、それぞれ3つのエリアに区切られており（各エリアのNo.は階段横に掲示）、扉のロックを解除するために使用した予備蒸気圧量により、つぎに移動できるエリアが変わる。予備蒸気圧使用量ごとの移動先をまとめたものが以下の表だ。第6層の「Uウェポン」欄の記号は、大海のよどみ⑥でアルテマウェポンを出現させるために必要なだけの予備蒸気圧を、そのルートで残せるか否かを示したもの。○は可能、×は不可能、△は作業区第6層から大海のよどみへの扉をゼルが強引に開けた場合のみ可能であることを示す。そのほかの詳細については、CHAPTER 7を参照（→P.295）。

第1層 消費量	第2層 消費量	第3層 フロアNo.		第3層 消費量	第4層 フロアNo.	第4層 消費量	第5層 フロアNo.	第5層 消費量	第6層 蒸気圧残量	第6層 Uウェポン
4	4	No.1		4	No.4	4	No.7	4	0	×
						2	No.8	2	4	×
						1	No.9	1	6	×
				2	No.5	2	No.8	2	6	×
						1	No.9	1	8	×
				1	No.6	1	No.9	1	9	×
	2	No.2	予備蒸気圧室入る（残量が7増加）	2	No.5	2	No.8	2	11	△
						1	No.9	1	13	△
				1	No.6	1	No.9	1	14	○
			予備蒸気圧室入らない	2	No.5	2	No.8	2	8	×
						1	No.9	1	10	△
				1	No.6	1	No.9	1	11	△
	1	No.3		1	No.6	1	No.9	1	12	△

505 予備蒸気圧室 MONSTER



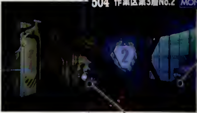
DRAW
エスナ
(少/回復型)

端末

予備蒸気圧消費後

作業区第2層

504 作業区第3層No.2 MONSTER



端末

予備蒸気圧室用の端末

作業区第4層

予備蒸気圧使用後

大海のよどみ

503 作業区第5層

506 大海のよどみ① MONSTER



予備蒸気圧使用後または
ゼルが扉を開けたあと

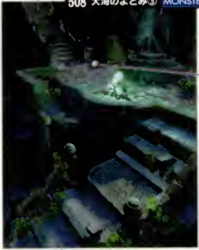
507 大海のよどみ② MONSTER



MONSTERについて

このエリアでは、アルテマウェポンを倒していないときにかぎり、MONSTERマークのついたマップで敵とエンカウントする場合がある。

508 大海のよどみ③ MONSTER



509 大海のよどみ④ MONSTER

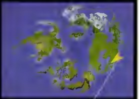




510 大海のよどみ⑤ MONSTER

511 大海のよどみ⑥ MONSTER





ルナティックパンドラ

早さの書をはじめ、貴重なアイテムが数多く手に入るので、しっかり探索したい。なお、スコールたちがラグナロクで突入したときのみ、ザコ敵のレベルがすべて1になる。

おもな入手アイテム

- ラブラブG
- フェニックスの羽
- 高出力発生装置
- 格闘王005
- 早さの書

ドローポイント

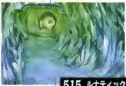
- メテオ
- ケアルガ
- コンフュ
- サイレス (UNSEEN)
- アルテマ (UNSEEN)
- ホーリー
- ブレイク (UNSEEN)

出現モンスター

- ガルバディア兵 ●エリート兵
- SAM08G ●グラナトゥム
- クアール ●ガルキマセラ
- 鉄巨人 ●エルノーイル
- ベヒーモス
- 雷神 (2回目) ●風神 (2回目)
- 機動兵器8型BIS
- 支援兵器L型 ●支援兵器R型
- サイファー (4回目)
- アデル ●リノア

SCENARIO → P.289
P.293
P.299

522 パイプ通路②





516 パイプ通路①

515 ルナティックパンドラ② MONSTER

ラグナ編で岩を動かしている(→P.269)

514 ルナティックパンドラ① MONSTER



CHECK (→P.289)

527-A ルナティックパンドラ⑦

522 パイプ通路②



513 エレベーターホール MONSTER

DRAW ケアルガ (少/回復型)



512 入口①

UNSEEN DRAW アルテマ (少/非回復型)

格闘王005

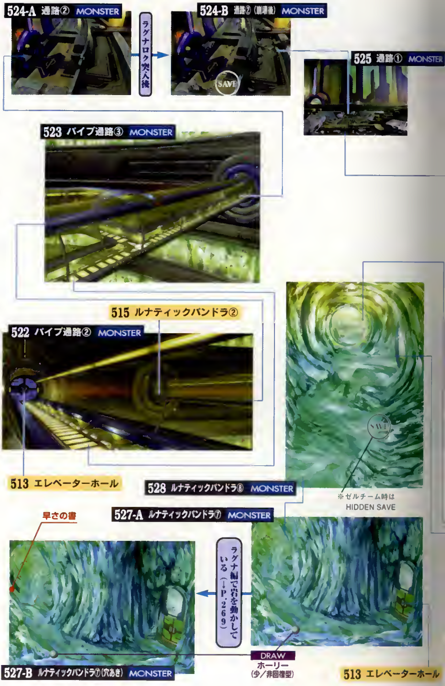


521-B ルナティックパンドラ⑥(扉なし) MONSTER

DRAW メテオ (多/回復型)

451 エスタ・潜入ポイント①


448 エスタ・潜入ポイント②
517 入口② MONSTER
518-B ルナティックパンドラ③(鎖なし) MONSTER
ラグナ編で古い鍵2を拾っている(→P.269)
518-A ルナティックパンドラ③ MONSTER
519 ルナティックパンドラ④ MONSTER
DRAW
コンフュ
(少/回復型)
ラブラブG
DRAW
コンフュ
(少/回復型)
CHECK
(→P.289)
フェニックスの羽
UNSEEN DRAW
サイレス
(少/回復型)
高出力発生装置
ラグナ編で岩を動かしている(→P.269)
520-B ルナティックパンドラ⑤(鎖なし) MONSTER
521-A ルナティックパンドラ⑥ MONSTER
ラグナ編でレバーを調べてある(→P.269)
ラグナ編で古い鍵1を拾っている(→P.269)
格闘王005
520-A ルナティックパンドラ⑤ MONSTER

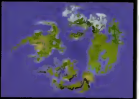

524-A 通路② MONSTER
ラグナロク突入後
524-B 通路②（崩壊後） MONSTER
SAVE
525 通路① MONSTER
523 パイプ通路③ MONSTER
515 ルナティックパンドラ②
522 パイプ通路② MONSTER
513 エレベーターホール
528 ルナティックパンドラ⑧ MONSTER
※ゼルチーム時は
HIDDEN SAVE
527-A ルナティックパンドラ⑦ MONSTER
早さの書
ラグナ組で岩を動かしている（→P.269）
527-B ルナティックパンドラ⑦（穴あき） MONSTER
DRAW
ホーリー
（少／非回復型）
513 エレベーターホール



10

ルナティックパンドラ

MAP



アルティミシア城

アルティミシアのしもべたちによる封印をすべて解除するためには、ふたつのパーティーによる連係プレイが不可欠。城内のパーティー切り替えポイントをうまく利用しよう。

おもな入手アイテム

- 宝物庫の鍵（キーアイテム）
- 武器庫の鍵（キーアイテム）
- 牢獄の鍵（キーアイテム）
- 水門の鍵（キーアイテム）
- ロゼッタ石

ドローポイント

- フレア（HIDDEN）
- オーラ（HIDDEN）
- メテオ（HIDDEN）
- アレイズ（HIDDEN）
- アルテマ（HIDDEN）
- ホーリー（HIDDEN）
- トリプル（HIDDEN）
- トリプル
- スロウ
- デスペル
- メルトン
- ケアルラ
- ケアルガ
- ストップ

出現BOSSモンスター

- 魔女(1)
- 魔女(2)
- 魔女(3)
- スフィンクス／アンドロ
- トライエッジ
- コキュートス
- ドルメン
- アリニュメン
- ウルフラマイター
- ガルガンチュア
- カトブレパス
- ティアマト
- オメガウェポン

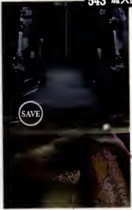
SCENARIO → P.299

時間圧縮世界



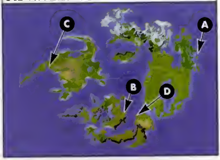
544 ホール①

543 城入口



HIDDEN DRAW
フレア
(少／非回復型)

542 時間圧縮世界⑤　ゲートのワープ先マップ



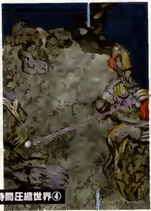
CHECK
(→P.299)

※このゲートはワールドマップ側から通行したあとに出現する

A
B
C
D



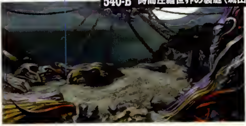
542 時間圧縮世界⑤



DRAW
トリプル
(少／非回復型)

541 時間圧縮世界④

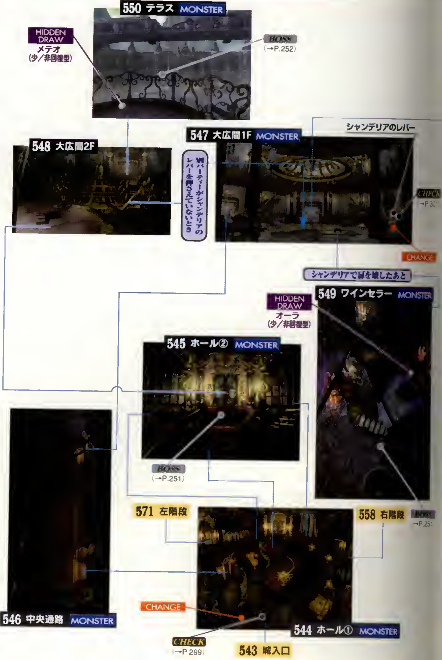
540-B 時間圧縮世界の裏庭(城出現後)

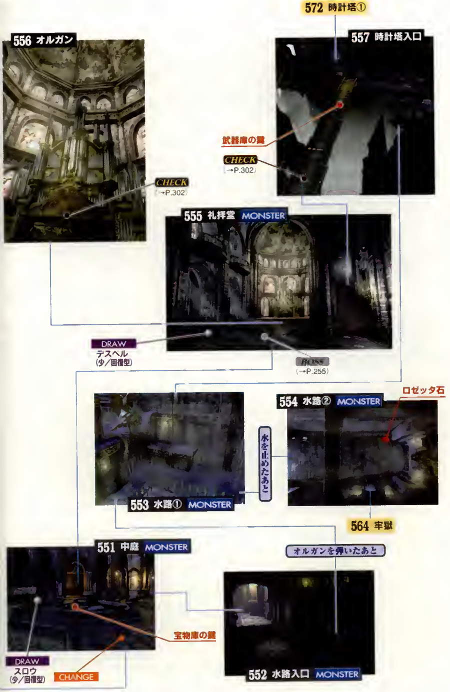


10
MAP
アルティミシア城

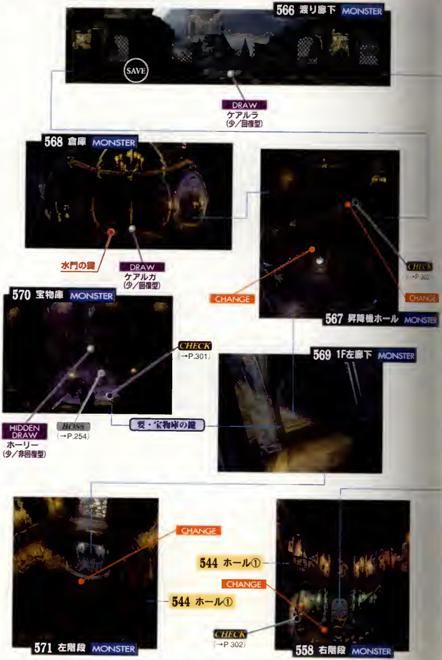
アルティミシア城　中央ブロック

10
MAP
アルティミシア城




572 時計塔①
556 オルガン
557 時計塔入口
武器庫の鍵
CHECK
(→P.302)
CHECK
(→P.302)
555 礼拝堂 MONSTER
DRAW
デスヘル
(少/回復型)
BOSS
(→P.255)
ロゼッタ石
554 水路② MONSTER
水を止めたあと
553 水路① MONSTER
564 牢獄
551 中庭 MONSTER
オルガンを弾いたあと
宝物庫の鍵
DRAW
スロウ
(少/回復型)
CHANGE
552 水路入口 MONSTER

アルティミシア城　左右ブロック

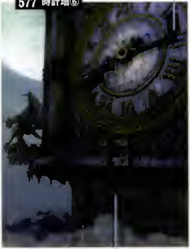




牢獄の鍵を持って水路２側から
移動してきたあとは通行可
554 水路②
565 武器庫 MONSTER
564 牢獄 MONSTER
HIDDEN DRAW
アルテマ
(少／非回復型)
BOSS
(→P.254)
BOSS
(→P.253)
HIDDEN DRAW
アレイズ
(少／非回復型)
牢獄の鍵
要・牢獄の鍵
要・武器庫の鍵
水門のレバー
武器庫の鍵
※時計塔入口から
落としたとき
563 水門 MONSTER
CHANGE
562 右奥階段 MONSTER
560 画廊② MONSTER
561 画廊③ MONSTER
CHECK
(→P.301)
559 画廊① MONSTER
BOSS
(→P.252)
DRAW
メルトン
(少／非回復型)


575 時計塔④ MONSTER
HIDDEN DRAW
トリプル
(少/非回復型
BOSS
(→P.255)
574 時計塔③ MONSTER
CHECK
(→P.302)
576 時計塔⑤ MONSTER
DRAW
ストップ
(少/回復型
573 時計塔② MONSTER
572 時計塔① MONSTER
557 時計塔入口
HIDDEN SAVE

577 時計塔⑥



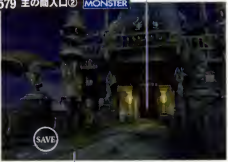
580 主の間 MONSTER



578 主の間入口① MONSTER



579 主の間入口② MONSTER



「お約束と思ってみんなが無防備なところにとことん濃いラブストーリーをやってみたんです」



ディレクター DIRECTOR 北瀬佳範

▌「VII」から「VIII」へ

――今回の作品は、すべての要素を遊びつくそうとすると過去にないほどボリュームがありますよね

北瀬　最初はゲーム全体の長さをコンパクトにして、1回ざっとプレイすると短いんだけど、あとから何回も遊べるように、中身の密度を濃くしていこうと思ってたんです。ところが、シナリオであったりムービーであったりバトルであったり、アイテムのデータだったり、カードゲームだったり、そういう個々の要素の密度を濃くしていったら、結果的に全体がすごいボリュームになってしまったと。僕自身、開発の後半のころになって、「あっ、こんなにボリュームあったんだ」とびっくりしたんですけどね。でも、そのボリュームをかならず押しつけられるってわけではなくて、純粋にストーリーを進めることもできるし、いろいろスミズミまで探して楽しむこともできるという、そういう作品に仕上がっているとは思います。

――最初から4枚組の予定だったんですか？

成田　予感はあったんですよ。前作もデータを入れるのに3枚組でギリギリでしたから。で、今回、開発途中で4枚組になってしまうというのはわかったんで、あとはどうにか5枚組にならないようにおさえようというので大変でしたね。プログラマーとしては、本当におさまるのかどうか、開発中ずっと気にしてました。

――前作の[illegible]うとなったときに、まず何を考えましたか？

北瀬　「VII」のときはハードがプレイステーションに変わって、ポリゴンやキレイなCGが使えるようになったんで、見た目がガラッと変わりましたよね。だけど「VII」から「VIII」、そういった意味では、ハードは同じだし、ポリゴンとかCGという手法も変わらない。だから[illegible]CGだったらひとつの絵として訴える力をどのように[illegible]せていくのかとか、シナリオの中身をどう高めていくとか、ゲームシステムをどこまで作りこむのかとか、そういう力の入れかたをしていかなければ、変わったとは言ってもらえないだろうと。まずそういうことを考えました。

――「FF」シリーズは、毎回ゲームシステムをどこかしら変えて、新しい遊びを提案していますけど、8作目にもなると、そのシステム作りが大変だったりはしませんか？

北瀬　大変ではありますけど、逆に、それまでのシリーズでおもしろかった要素は残せるし、以前のシステムを[illegible]そうと思えば全部くずせるし……しばられている部分がないんです。[illegible]ある程度ゲームが組み上がったときに開発スタッフでテストプレイをするんですが、毎回ちがうシステムだから自分たちでも楽しめるんですよ。テストプレイで楽しめるかどうかっていうのは、そのゲームにとって、けっこう重要なことだと思いますね。

▌新たなプログラム技術

――プログラムのほうで[illegible]部分というのは、どんなところですか？

成田　前作の3〜4頭身のキャラクター[illegible]されましたけど、ヨーロ[illegible]

るとかなり奇異なものだったらしくて、全世界を対象に考えた場合、今回はやっぱり頭身を上げようということになって。それと、キャラクターの関節のつなぎ目をキレイにしようとか……前作ではパーツがつながっているのが見えたじゃないですか。それを格闘ゲームと同じくらいのクオリティにしようというのがあって。そうなると、キャラクターに使うコンピュータの処理時間というのがものすごく増えてしまうんですね。そこで、前作ではC言語で書いていたプログラムをすべてアセンブラ（処理が高速なプログラム言語）で書き直したりとか、処理速度を上げるための工夫は、いろいろやりましたね。

北瀬 今回、プログラマーへの最初の要求が、キャラクターの頭身が上がって、テクスチャーが全体にも貼られて、しかもパーティーのキャラクターが3人同時にフィールドを歩くという、けっこう大変なものだったんですよ。

成田 そのフィールドを3人同時に歩くっていうのが一番の難関で、プログラマー的には最後の最後まで「ホントにやるの？」って感じでしたね。

北瀬 最初のころは、モンスターがフィールドマップ上を歩くって企画もあったんだよね。

成田 そうそう、最初の街で、巨大なポリゴンのドラゴンがノシノシと道を[illegible]いって、それに接触すると戦闘になってすぐにやられちゃう。その時点では戦うべき相手ではないんだけど、「ああ、俺は50時間後にコイツと戦うんだな」と、そういう[illegible]ってのがある[illegible]

北瀬 [illegible]か、今回、プログ[illegible]とおもし[illegible]

成田 ああ[illegible]では、ムービー[illegible]を、ポリゴンのキャラクター[illegible]るんですよ。

北瀬 ムービー[illegible]リアルタイムのキャラクターを置いて動かすってことは、前作でもいくつかの場面でやってたんですけど、今回はムービーの背景の裏側を歩けるという……たとえば、ムービーで描かれた廊下の柱のあいだをキャラクターが歩いていったりとか。だから、ムービーの最中にキャラクターを操作できる機会が、前作よりも多少増えてると思います。キャラクターたちがムービーの世界に入りこんでいるカンジが、うまく表現できたんじゃないですかね。

成田 たぶんプレイステーションでソフトを開発している人たちは、「えっ、どうやってるんだろう？」と思ってくれるでしょうね。基本的にムービーというのは、紙芝居の1枚絵みたいなものなんで、奥行きなんてないんですよ。ふつうにやってたら、キャラクターをムービーの裏側に隠すことなんて不可能なはずなんです。それを実現する手っ取り早い方法として、ムービーと同じ絵をキャラクターの





▲ムービーの裏側をキャラクターが歩いているシーン。あまりにも自然な処理であるため気づきにくいが、前作から進化した部分だ。

「今回はポリゴンのキャラクターがムービーの裏側を歩けるんですよ」



メインプログラマー
MAIN PROGRAMMER

成田　賢

担当●全12人のプログラマーの統括

「これだけの人数で[illegible]てると[illegible]プ[illegible]が[illegible]しゃないかってよく言われるんですけど[illegible]効率のいいやりかたが身体に染みこ[illegible]ちゃってるみたいで。なにしろ[illegible]からず[illegible]とや[illegible]ますからね」



上にかぶせるという手法が考えられるんですけど、それだと処理時間が全然間に合わない。『Ⅷ』では、ちょっとゴチョゴチョっと秘密のテクニックを使ってます（笑）。

「ゲームと映画の融合」の真意

──前作のときに、北瀬さんは「ゲームと映画それぞれのおもしろさを融合させていきたい」というお話をされてましたが、『Ⅷ』ではその目標は達成できましたか？

北瀬　うーん、ゲームと映画を融合すると言うとカンちがいされてしまうことが多いんですけど、僕が言いたいのは、映画の良い[illegible]ゲームに取り入れて[illegible]ということであって。たとえば、遠くの山を映していた画面が急に手元のア[illegible]になる……いまのハードでは、そういう演出ができますよね。それまでのゲームは神の視点とでもいうか、上空から見下ろしたマップが[illegible]っていくだけだったんですけど、いまやアングルとか構図とかで、映画の手法を取り入れることができるようになった[illegible]。[illegible]いところは吸収し[illegible]ということです。

──[illegible]ゲームとして[illegible]おもしろさ[illegible]ということですね。

北瀬　[illegible]ゲームの本体を[illegible]いままで[illegible]ーム本体と[illegible]音とかの[illegible]と思う[illegible]。

──なるほど。

北瀬　それと、もうひとつ、オープニングからエンディングまで[illegible]だとしたら、その[illegible]く遊ばせるかっていうか……いわゆるゲームっぽく、ここはワールドマップシーンですよ、ここは戦闘シーンですよ、ここからはミニゲームですよとかって、[illegible]デジタルな組み合わせでつながっているものではなくて、オープニングからエンディングまでのあらゆる要素を、ひとつの作品として味わってほしいなという思いがあります。その方向性をわかりやすい言葉で言うと、映画との融合ということになるのかもしれないですけど。そうしたイ[illegible]、今回も一歩近づけたかなとは思っています。

消えたラブパラメータ

──今回のシナリオのテーマは愛、とい[illegible]

北瀬　むずかしいですね、愛は。[illegible]までもRPGに[illegible]ってよく出てきたと思うんですよ。パーティーを組[illegible]男と女がいて、何かしらラブスト[illegible]お約束のように出てきたでしょ。今回はお約束[illegible]と思っててみんなが[illegible]ラブストーリーが出てくるだろうと思ってるところにとことん濃く[illegible]ようかなという[illegible]て、さら[illegible]ストーリー[illegible]ではやら[illegible]

──全面が[illegible]いたんですか？

北瀬　いえ、[illegible]ちょっとちがった[illegible]ラブパラメータという隠しパラメータ[illegible]して、デートイベントの相手がちが[illegible]好意を寄せるキャラクターが変わ[illegible]んで[illegible]、今回も野村（キャラクターデザイナー）[illegible]リノアとセルフィとキスティスにそれぞれパラメータを持たせて、主人公の行動によって何か[illegible]リアクションが変わってくる[illegible]って。ただ、よくよく話を聞いてみると、野村と野島（シナリオライター・野島一成氏）がやり[illegible]リノアだけが特別な存在なんですね。[illegible]

デアで、リノアとはSeeD就任パーティーで運命的に出会いたいというのがあったんですけど、もしもラブパラメータがあるんだったら、人によってはセルフィやキスティスとダンスしたりするのって聞いたら、それはリノアだけだと言うんですね。明らかにリノアに対する思い入れがちがう。だったらそんな3人の女の子でラブパラメータなんてのはやめて、リノアだけにしようと。そこをとことん突きつめていけば、いままでとはちがうものができるだろうし……ということで、野島と野村を説得したんです。シナリオを実際に書く野島のほうには、今回はコテコテのすごい濃いふたりの愛の話にしてくれってリクエストをして。で、実際それに野島は応えてくれましたね。でも、今回の物語は、けっこう危険な賭けと言えば賭けなんですよ。野島とも話してたんですが、リノアを好きになるかどうかで、人によって『VIII』の印象が全然変わるんじゃないですかね。

――パーティーのメンバーのなかで、名前を変えられるキャラクターは、スコールとリノアだけですよね？

北瀬　そうですね。というのも、RPGのキャラクターに、自分の名前や好きな人の名前をつけるプレイヤーって多いと思うんですけど、今回最初に出てくる女性キャラクターがキスティスなんで、そこで自分の彼女の名前をつけちゃったら、あとでプレイヤーは困るだろうと。最終的に、彼女の名前をつけたのとちがう女性と結ばれちゃうわけですから（笑）。だから名前を変えられるのは、スコールとリノアだけにしたんです。

――今回はすごくハッピーエンドっていう気がするんですけど、もの悲しかった『VII』のエンディングとのコントラストを意識した部分ってありますか？

北瀬　それは……正直言ってあります。やっぱりね、終わりかたにしてもそうなんですけど、世界観的にも、『VII』は最初からミッドガルという空の見えない、圧迫された暗い世界でしたよね。とにかくそれを大きく変えたかったというのがあって……明るい話にしたいなと。ちょうど野村が、最初は冗談だったかどうかわからないんですけど、学園モノをやりたいと言っていて。はじめのうちはどうしようかと思っていたんですが、でもまあ、学園モノというキーワードがあれば、何となく明るいイメージをみんなつかめてくるかなということで、GOサインを出しました。その時点で、『VIII』のだいたいの方向性が決まりましたね。

次回作に向けて

――おふたりが『VIII』で一番気に入っているシーンは？

北瀬　自分でもいくつかのイベントを手がけているんで、担当したシーンは全部気に入ってるんですけど、あえてそこをはずすと……エンディングかなあ。

成田　僕も今回のエンディングはすごいと思う。

北瀬　キャラクターがワイワイやってるのをハンディカメラで撮っているムービーがあるんですけど、あたかも登場人物に血が通っているかのように見せるCGの技術とアイデアが結集して、いい感じにできたなって思いますね。

――ソフトを買った人には絶対見てほしいですよね。

北瀬　そうですね。見たかどうかで、『VIII』の評価が変わっちゃうだろうなって思うんで。

成田　あれを見たとき、ひさしぶりにゲームがらみのことで鳥肌が立ちましたね。そういう発想があるんだなあって。つぎはこういった演出でやっていくのかな、とかいう方向性も見えてきますし。

――「つぎは」という話が出たところで、最後に、次回作を作るときの目標があったらうかがいたいのですが？

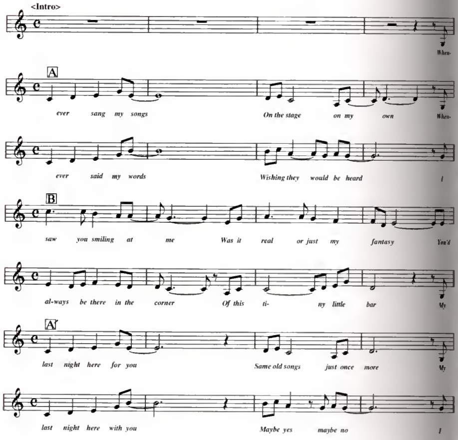
成田　キャラクターがリアルになればなるほど、いまの操作方式であやつるのがむずかしくなってくると思うんですよ。すべてがリアルになっているのに、操作はラジコンと同じまま……それをいかにして、もっと自分の意志で動かしてるようなものに変えられるか、というのが課題かな。
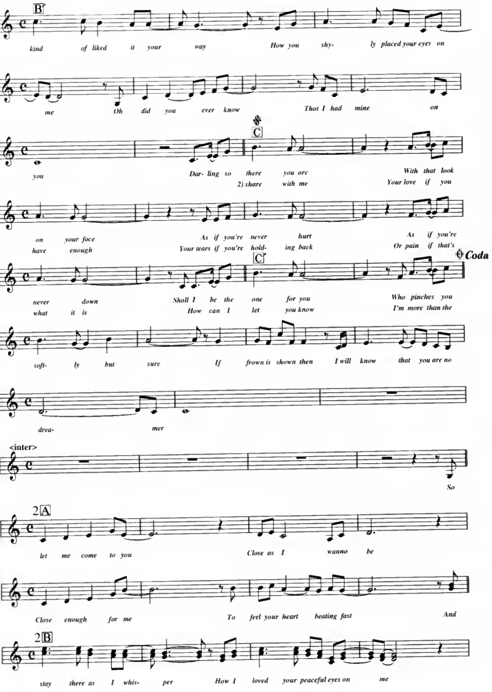
北瀬　僕は、映像的にリアルになったからってわけではないんですけど、ゲームでしか通用しなかった記号的な世界ってありますよね……たとえば、ワールドマップを歩いているときはひとりなのが街に入ると3人になるとか。そういう特殊なルールを少しずつ正常にもどしていきたいですね。ただ、それによってゲーム性が壊れていったり、そこを見るだけのゲームになっちゃうってのはイヤなんで、そのへんのバランスとりをしていかないと。ゲーム、ストーリー、演出、どの部分もおろそかにしないように、どういうところでバランスをとっていくのか。今後の作品では、いままで以上にそのあたりに気を使っていかなければいけないでしょうね。

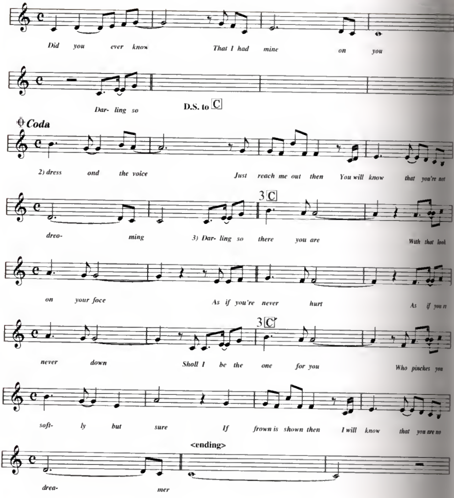


~The Score of~
Eyes On Me

Vocal : Faye Wong
Composer : Nobuo Uematsu
Lyrics : Kako Someya
Arranger : Shirou Hamaguchi




B'
kind of liked it your way How you shy- ly placed your eyes on
me Oh did you ever know Thot I had mine on
you Dar- ling so
C
there you ore With that look
2) share with me Your love if you
on your foce As if you're never hurt As if you're
have enough Your tears if you're hold- ing back Or pain if that's
C'
Coda
never down Sholl I be the one for you Who pinches you
what it is How can I let you know I'm more than the
soft- ly but sure If frown is shown then I will know that you are no
drea- mer
<inter>
So
2A
let me come to you Close as I wanno be
Close enough for me To feel your heart beating fast And
2B
stay there as I whis- per How I loved your peaceful eyes on me


Did you ever know That I had mine on you
Dar- ling so
D.S. to C
Coda
2) dress and the voice Just reach me out then You will know that you're not
dreo- ming 3) Dar- ling so there you are With that look
on your face As if you're never hurt
never down Shall I be the one for you Who pinches you
soft- ly but sure If frown is shown then I will know
drea- mer
<ending>

Whenever sang my songs
On the stage, on my own
Whenever said my words
Wishing they would be heard
I saw you smiling at me
Was it real or just my fantasy
You'd always be there in the corner
Of this tiny little bar

My last night here for you
Same old songs, just once more
My last night here with you?
Maybe yes, maybe no
I kind of liked it your way
How you shyly placed your eyes on me
Oh, did you ever know?
That I had mine on you

** Darling, so there you are*
With that look on your face
As if you're never hurt
As if you're never down
Shall I be the one for you
Who pinches you softly but sure
If frown is shown then
I will know that you are no dreamer

So let me come to you
Close as I wanna be
Close enough for me
To feel your heart beating fast
And stay there as I whisper
How I loved your peaceful eyes on me
Did you ever know
That I had mine on you

Darling, so share with me
Your love if you have enough
Your tears if you're holding back
Or pain if that's what it is
How can I let you know
I'm more than the dress and the voice
Just reach me out then
You will know that you're not dreaming

**repeat*

歌う時はいつも
ステージで独りきり
語る時はいつも
聞いてほしいと願ってた
そのたびに、あなたが笑っていたような
本当かしら、気のせいかしら
あなたはいつも片隅にいた
ちっぽけな、このバーの

ここで最後の夜
いつもの曲を、もう一度
あなたとも最後の夜？
かもしれないし、違うかも
何となく好きだった
恥ずかしそうに私を見るあなたの目
あなたは知っていたかしら
私もそうしていたことを

＊ねえ、あなたはそこで
相変わらずの表情
傷ついたりしないかのような
落ち込んだりしないかのような
こうしましょうか
ぎゅっと優しくあなたをつねるの
しかめ面をしたら
あなたが夢を見てないってわかる

あなたのところへ行かせて
好きなだけそばに
うんと近づくの
高鳴る鼓動を感じるほどに
そのまま私の話を聞いて
穏やかな瞳に見つめられ、どれだけ嬉しかったか
あなたは知っていたかしら
私もそうしていたことを

ねえ、私に分けてよ
余るほど愛があるなら
涙をこらえているなら
苦悩なら、それでもいい
どうしたらわかってもらえるかしら
私は服と声ばかりじゃない
こちらに手を伸ばしてくれたら
夢じゃないって、あなたもわかるのに

＊くり返し

EPILOGUE
ある日のガーデンの授業風景

text by Kazushige Nojima

おはようございます。
さて、今日は魔女のお話でしたね。
はっきり言って、これ、試験に出ません。
だから、先生がこんなこと言うのもヘンですが、聞き流しても結構です。
別の勉強しててもいいですよ。
キミたちにとって重要なのは実際の魔法に関することがらであって、魔女のことは、まあ、知識として覚えておく程度でいいでしょう。
でもですね、先生は、この魔女に関するエピソードが個人的に大好きでしてね、だから、興味を持った人は、ちょっと耳を傾けてみてください。

では、はじめます。
まず、魔女を語るうえではずせないテキストがありますから、それを先生、読みますね。

オホン。

『まだ昼と夜が混じりあっていたころ。

『ハイン』という存在があった。
『ハイン』は大地が産み出した、たくさんのケモノとの戦いに明け暮れていた。
『ハイン』は魔法を持っていたので、その力に頼って長い戦いを勝ち抜いた。
こうして『ハイン』はこの大地の支配者となった。

『ハイン』は自分のイスに座ったまま、ずっと遠くまで見通したいと思った。
ところが『ハイン』のイスの場所からでは山が邪魔で東の海が見えなかった。
山を壊してしまおうとしたが、長い戦いで疲れていたので『ハイン』は山を切りくずす道具を作って、それに仕事をさせようと考えた。
道具は勝手に動いて、必要なら自分たちの数を増やすことができるように作られた。
『ハイン』は道具を人間と名づけた。
これが男と女からなる我々人間のはじまりとなった。

人間は数を増やしながら山を切りくずしていった。
全部の作業が終わったあと、人間はつぎに何をしたらいいのか『ハイン』に聞きにいった。
しかし『ハイン』は疲れてぐっすり眠っていた。
仕方がないので人間は勝手に大地を作り変えていった。

『ハイン』が目覚めたとき、あたりの様子は一変していた。
何より驚いたのは人間たちの数だった。

『ハイン』は人間を減らそうとして、役に立たなそうな小さな人間を魔法で焼き尽くしてしまった。
その小さな人間は『子供』と呼ばれる存在で、人間たちがたいそう大切にしていたものだった。
人間たちは叫んだり泣いたりして『ハイン』に抗議した
しかし『ハイン』は自分の道具の言うことなど聞かなかったので、人間たちは怒り出してしまった。
人間たちは『ハイン』の言うことを聞かなくなってしまった

人間たちは『ハイン』に反抗しはじめた。
『ハイン』は魔法で応戦したが、増えてしまった人間の数と魔法を持たないかわりに獲得した知恵にやりこめられることが多くなった。

困った『ハイン』は人間たちと取引をした。
自分の半身とその力を人間たちに与えよう、と。
人間たちは『ハイン』の力が半分になれば、あまり恐くないと考えたので、その取引に応じた。

『ハイン』は自分の身体を切り裂き、半身を人間に差し出した
これで『ハイン』にとっても人間にとっても穏やかな日がくるはずだった。
ところが人間たちはこの『ハインの半身』が持つ力を奪い合って、争いをはじめてしまった。

長い長い戦いがつづいた。
このときにたくさんの国ができた。

この戦いに勝利したのが黒耳王ゼバルガとその一族だった。
彼らは森の中で居眠りしていた『ハインの半身』に約束どおりおまえの力をよこせと言った。
だが『ハインの半身』はのらりくらりと答えをはぐらかした

なんとかしようとゼバルガは賢者バスカリューンに相談した
賢者バスカリューンは知恵を巡らせて『ハインの半身』から答えを聞き出した。
『ハイン』は半身に野蛮で粗野な腕力しか残さなかったのだ。
人間たちは『ハイン』の力の半分とは、当然、神秘の力である魔力の力の半分だと思っていたが、『ハインの半身』は『抜け殻のハイン』だったのだ。
その話を聞いたゼバルガ一族は怒った。
約束を破った『ハイン』を今度こそ倒そうと考えた

しかし魔法を持つほうの『ハインの半身』は一向に見つからなかった。
人間は行方不明の『ハイン』に『魔法のハイン』と名づけて、何世代にも渡って捜しつづけた』

このテキストは賢者バスカリューンの子孫を名乗る者が残した書物『偉大なるバスカリューンの記』の一説です。
このあと、賢者バスカリューンの数々の発明や偉業が得意げにつづられていますが、もう『ハイン』は登場しません。
きっと作者も途中で忘れてしまったのでしょうね。

ああ、そうそう。
これは、もちろん伝説であり科学的に事実が検証されたわけではありません。
現在では作者の創作と考えるのが一般的です。
たぶん、この当時にあったいろいろな話を合体させて創り出したのでしょう。
だって、あなたたち、この本を信じるとすれば賢者バスカリューンは980年も生きたことになるんですよ。
ね？ おかしいでしょ？

え？ 賢者バスカリューンがじつは「魔法のハイン」ですって？
あははは。
まあ、証明が不可能なことですから、キミがその説を主張すれば、ず～っと後世の人は信じるかもしれませんね。

さてさて、もう、気づいた人もいるでしょうが「魔法のハイン」こそが魔女のはじまりだと信じた人がいるわけです。
魔女は現実に存在します。
ですから、いろいろな人が、その起源の研究をしているわけですが、先生は、この「魔法のハイン」イコール魔女説が一番好きです。
はい、そうですね。
伝説に起源を求めても仕方ないといえばそのとおりなのですが、ほら、ゼロからは何も生まれないって言うじゃないですか。
だから、伝説にもほんの少しの真実があるんじゃないかと思うんです。
いや、あってほしいという希望でしょうか？

ああ、ついつい話がそれてしまいますね。
急いで「魔法のハイン」イコール魔女説を紹介します。

さて、「魔女」という言葉は当たり前のように使われていますが、これは約500年前の歴史学者テムの命名です。
テムは伝説や言い伝えと事実をごちゃまぜにして扱ったために、歴史学者というよりは物語作家として位置づけられています。
でも、私はこのテムが好きなので彼の意志を尊重して、あえて歴史学者と呼ぶことにしています。

テムは自著「ハインの行方」の中にこう記しています。

「「魔法のハイン」が見つからなかったのは当然である。
「魔法のハイン」は当時の人々の感覚では「保護すべき者」と考えられていた女性に姿を変えて身を隠していたからである。
ときおり、歴史上に重要な役割を果たす女性が現れるが
私はこれを『魔法のハイン』と考える。
「魔法のハイン」そのものなのか子孫なのか、力を引き継いだ者なのかは、それは今後の研究が明らかにするだろう。
女の姿をした「魔法のハイン」。
私はこれを魔女と命名する」

記述としてはこれだけなんですけどね。
まあ、乱暴と言えば乱暴な説なんですけど、シンプルなだけに説得力ありますよね。
なんの証拠もないのにビシビシ断言するテム。
先生、気に入ってます。

え？ 「抜け殻のハイン」が気になりますか？
それはつぎの授業で話します。
これはねえ、とても興味深いですよ。
地質学の授業で名前を聞いたことがあるでしょ？

あははは。
長くなっちゃうと予定が狂うから魔女の話にもどりますね。

つぎはいよいよ、実際の歴史上の魔女です。
はい？
現在の魔女？
歴史上、多くの魔女がそうであったように、存在を明らかにしていません。
これはね、魔女というよりは、我々の問題です。
つまり、魔女が身を隠さなくてはならないような世の中、というわけです。
たとえばですね、カドワキ先生が魔女だってわかったら
みなさんどうしますか？
ね？ ふつうに今までどおりアイサツできますか？
はいはい、できますか。
でも、そういう人ばかりではありません。
う～ん、実際、魔女の側にも問題がありました。
自分だけが持っている魔法の力を悪用する魔女が多かったからです。
ああああ、これはまた別の機会に取り上げます。
なんだ、みんな魔女には興味あるんですねえ。
そういう人が多いようなら魔女研究サークルでも作ろうかな、先生。

はい、本題にもどります。

歴史上、重要な魔女は3人。
ああ、先生、さっきウソ言いました。
この魔女の名は試験にでます。

あははは、そんなにあわてなくても。

さてさて。

古い順に言うと、ある国の滅亡のときに人々のために立ち上がった魔女。
この魔女と騎士ゼファーの物語は映画にもなってますから見た人も多いでしょうね。

つぎに世界を二分した魔女戦争のときの魔女。
恐ろしい魔女でした。

それから我々にとってもっとも身近な？

はいはい、そうです。
この魔女が魔法の仕組みの研究に協力してくれたおかげで、みなさんが魔法を使えるようになったわけですね。

あれ？
あれれ？
もう時間ですか？
先生、夢中になってしゃべりすぎたみたいです。
時間配分まちがえちゃいました。

仕方ないですから、今日はここまでにします。
さっきの3人の魔女の名前は調べて覚えておくように。
では、また明日。

ファイナルファンタジーⅧ　アルティマニア

S T A F F

出版　**株式会社スクウェア・エニックス**

企画・構成・執筆　**株式会社スタジオベントスタッフ**

山下　章　(Director／Interview Part)
ベニー松山　(Character Guide／Scenario Short Story)
大出綾太　(Sub-Director／Item／Secret 111)
山中直樹　(Battle／Junction)
板場利光　(Chocobo／Map)
小石朋仁　(Scenario)
加藤義文　(Card)
白川大輔　(Monster)
八巻将之　(Monster)
伊藤真臣　(Area Guide／Keyword Guide)
片平鍾濡　(Map)
山田真也　(Analysis Support)
渡辺和歳　(Analysis Support)
魚未烈人　(Card Support)

デザイン　**株式会社エストール**

石川朝臣　(Art Director)
福永将行　(Designer)
村岡志津加　(Designer)
大澤雄一　(DTP)

撮影　真名子　(Interview)
柴泉　寛　(Gunblade／from "Hand Made")
大竹肖治　(Gunblade／from "Hand Made")

美術　田村慎二　(Gunblade／from "Toshisaku")
長谷川充亮　(Gunblade／from "Toshisaku")

協力　株式会社スクウェア・エニックス
『ファイナルファンタジーⅧ』開発チーム

監修　株式会社スクウェア・エニックス
岡宮道生
宮崎克己
片山理恵子

発　行　2004年７月16日　初版発行
2005年12月10日　６刷発行

発行人　田口浩司

発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544
東京都渋谷区代々木3-22-7　新宿文化クイントビル

印　刷　大日本印刷株式会社

＜書籍の内容についてのお問い合わせ＞
書籍編集部：03-5333-0879　月～金曜日12：00-18：00（祝・祭日を除く

＜販売・営業に関するお問い合わせ＞
出版営業セクション：03-5333-0832　月～金曜10：00-18：00（祝・祭日を除く）

SE-MOOK
ISBN4-7575-1243-0 C9476 雑誌62011-34

本書は1999年に株式会社デジキューブから発行された「ファイナルファンタジーⅧ アルティマニア」と同内容のものです。

FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

9784757512436
1929476015006
ISBN4-7575-1243-0
C9476 ¥1500E
SQUARE ENIX
定価：本体1,500円＋税
雑誌 62011-34

FINAL FANTASY VIII

ULTIMANIA®

アルティマニア

FINAL FANTASY VIII ULTIMANIA
Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



SE-MOOK
SQUARE ENIX